GORĄCA RELACJA Z TARGÓW ECTS W LONDYNIE!

ISSN 1428-2860 INDEKS 338443 TYLKO 3.50 ZŁ

Reset

MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

PAŹDZIERNIK 1997 NR 10/97 (6)

DARK EARTH

Zapomnij o innych przygodówkach

gra miesiąca

BROKEN SWORD2, Constructor

ODLOTY: Voodoo, ASTERIX

Poradniki:

X—Com Apocalypse

ATLANTIS, DUNGEON KEEPER

ISSN 1428-2860
10
9 771428 286079

OPTIMUS nexus

PRZEDSTAWIA:

HISTORIA II WOJNY ŚWIATOWEJ Blitzkrieg

Przez dwa lata niemieckie wojska parły do przodu, łamiąc wszelki opór przeciwników. Do końca 1941 roku zajęły niemalże całą Europę, od brzegów kanału La Manche do Moskwy. Co było tajemnicą sukcesów niemieckiej machiny wojennej? Seria „Historia II Wojny Światowej", autorstwa **Bogusława Wołoszańskiego**, odsłania historię tamtego czasu, który przesądził o losach świata.

- unikatowe zdjęcia i filmy z nieznanych archiwów i prywatnych zbiorów,
- *wydarzenia polityczne i działania wywiadów,*
- sylwetki dowódców,
- rysunki, animacje czołgów, samolotów, okrętów, uzbrojenia piechoty.

OPTIMUS nexus

80-305 Gdańsk 5
skrytka pocztowa 44

e-mail:
optnexus@onet.pl
internet:
www.nexus.optimus.com.pl

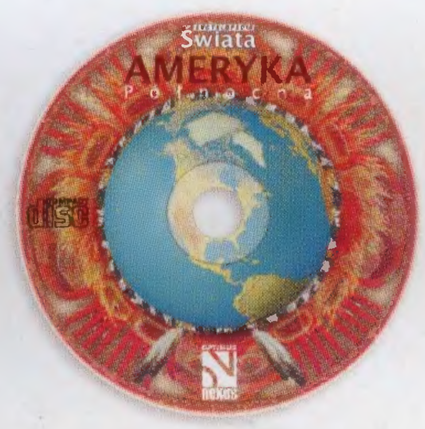
Wszystkie programy dostępne w sieci sprzedaży

OPTIMUS®

ENCYKLOPEDIE i PROGRAMY MULTIMEDIALNE

Perełki Europy Środkowej
multimedialny przewodnik po najciekawszych zakątkach Polski, Węgier, Czech i Słowacji

Encyklopedia Świata
Ameryka Południowa
to ponad 45 minut filmów-opowieści Tony Halika, biblioteka 914 zdjęć, bogaty atlas map oraz 13 interaktywnych prezentacji



Encyklopedia Świata
Ameryka Północna
kontynuacja serii z fachowym komentarzem przygotowanym przez ekspertów Uniwersytetu Jagielońskiego

Encyklopedia Zwierząt
Ssaki
zawiera około 700 unikalnych zdjęć i ilustracji, 85 minut filmów video oraz fachowy komentarz

CONSTRUCTOR

NIE BĄDŹ MIĘCZAKIEM - ROZWAL KONKURENCJĘ!

Constructor jest jedną z najbardziej oryginalnych gier strategicznych – przykuwa uwagę niespotykanym połączeniem taktyki, akcji, humoru i wspaniałej grafiki 3D. Twoim ostatecznym celem jest władza nad miastem. Wspomagany przez bankierów i lokalne sknery będziesz tworzył fabryki, zakłady usługowe, osiedla, a nawet ich mieszkańców. Twoim zadaniem jest nie tylko rozwijanie własnej działki, ale również sabotowanie działalności rywala. Do czterech graczy może toczyć walkę z komputerem lub przeciwko sobie. Wszystko jest dozwolone, gdy chce się zostać milionerem w świecie, który Ty kontrolujesz!

Grywalne demo dostępne jest na stronie internetowej
www.cdprojekt.com.pl

Akklaim

SYSTEM 3

CD PROJEKT

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03; 25 82 02, 25 71 51, **Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz** ul. Jagiellońska 70, tel. (0-52) 46 13 37; **Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17, **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18, **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
Nowe centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt tel. (0-22) 672 80 18

Reset

Magazyn gier komputerowych

Numer 10 (6) Październik 1997 Nakład 70,000 egz.

PL. ISSN 1428-2860

Redaktor Naczelny: Jacek Marczewski

Zastępca Naczelnego: Piotr Mańkowski

CD Manager: Kamil Mętrak Dyr. Artystyczny: Mirek Urbaniak Grafika i skład: Piotr Leczkowski

Stali współpracownicy: Paweł Chmielowiec, Michał Cichy, Dariusz Góralski, Marcin Gutkiewicz, Emil Idzikowski, Adam Jagiełło, Tomasz Jarzębowski, Marek Konderski, Tomasz Kowalski, Michał Mazurkiewicz, Łukasz Mieszkowski, Grzegorz Miller, Maciej Ogiński, Piotr Pawlak, Tomasz Przyjemski, Adam Sobieraj, Maksymilian Wrzesiński.

Adres redakcji: RESET ul. Chłodna 35/37 00-867 Warszawa

tel. (022) 654-78-23,654-70-04 fax (022) 654-57-95

Prenumerata i kolportaż: Weronika Tratkiewicz tel. (022) 654-78-23 w. 171

Promocja: Małgorzata Kozakiewicz tel. (022) 654-78-23 w. 161

Reklama: Jerzy Reiss tel. (022) 654-29-09

Druk: Zakłady Graficzne Sp. z o.o. ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.

Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Wydawca: ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa

e-mail: Redakcja@Reset.com.pl Internet: WWW.Reset.com.pl

Reset BBS (022) 669-51-16

2005

SŁOWO na rozruch

Londyn został zadeptany przez tabuny zwiedzających, a to za sprawą wrześniowych targów ECTS. Na wielkiej fecie całego przemysłu gier komputerowych zabawa była na fest. A są powody do świętowania - w samej tylko Wielkiej Brytanii rynek programów rozrywkowych wycenia się na 485 milionów funtów rocznie! Pewnie dlatego po raz pierwszy od siedmiu lat istnienia ECTS, oficjalne odwiedziny złożył przedstawiciel rządu Jej Królewskiej Mości. Piękne hostessy, oszałamiające stoiska, premiery mocnych gier, informacje bezpośrednio od twórców - o tym wszystkim piszemy w pierwszej części relacji z ECTS.

Trwa gorączka związana z konkursem WITRYNA KPIARZY II - jeśli chcesz zagarnąć hełm wirtualny VFX1, musisz się pospieszyć. Wyobraź sobie tylko, jak w tym sprzęcie będziesz fragował na naszym serwerze QUAKE'A! Wystarczy narysować ufoka i wypełnić ankietę, szczegóły znajdziesz w poprzednim numerze RESETU.

Kiedy już się z tym uwiniesz, wpadnij do warszawskiego Torwaru na kolejną edycję Gambleriady. To doskonała okazja żeby się spotkać i porozmawiać, a nierzadko też można kupić grę po promocyjnej cenie.

Korzystając z okazji, składamy najlepsze życzenia z okazji pięćdziesiątego numeru dla najstarszego pisma w branży. W ramach prezentu jubileuszowego wspieramy je dwójką speców z naszego składu.

JACEK MARCZEWSKI

Redaktor naczelny

PIOTR MAŃKOWSKI

Zastępca naczelnego

CO W NUMERZE?..

Menu CD 6–7
Relacja z ECTS 8–17
Wywiad 18–19

RECENZJE

iF 22 22–24
Dark Earth 26–27
ManxTT 28
Wipeout 2097 29
Constructor 30–31
Dark Colony 32–33
688 Hunter Killer 34–35
Broken Sword 2 36–37
Warlords 3 38–39
Premier Manager 97 40
Actua Soccer Club Edition 41
Overboard! 42
Monopoly 44–45
Ryzyko 44–45
Bitwa Morska 44–45
Spirou, Obelisk, Tintin, Smurfs 46
Star Control 3 47
Bud Tucker 48
F-16 53

Quake World 54-55
Listy 56–57
Help 58–59
Poradnik: Dungeon Keeper 60–61
Rozwiązanie: Atlantis 62-63
Poradnik: X-Com Apocalypse .64-67
Poradnik: Anvil of Dawn 68–69
Słownik Collinsa 70
Encyklopedia Am. Poł. 71

Prenumerata 73–74

Hardware: Matrox Mystique 220 .75
Hardware: Modemy 76–77
Internet 78–79

iF 22-24

IF22 ZE STAJNI INTERACTIVE MAGIC TO KOLEJNE PO LONGBOW I EF2000 WIELKIE OSIĄGNIĘCIE W DZIEDZINIE KOMPUTEROWYCH SYMULATORÓW. SYMULATOR MYŚLIWCA XXI WIEKU!

ECTS 8-17

DOKONALIŚMY PODBOJU NAJWIĘKSZYCH EUROPEJSKICH TARGÓW GIER. WRAŻENIA NA GORĄCO OPISUJEMY W PIERWSZEJ CZĘŚCI RELACJI.

OVERBOARD! 42

SYMPATYCZNA ZRĘCZNOŚCIÓWKA Z PSYGNOSIS. OTO MAŁY STATECZEK WYPŁYWA NA MORZA I OCEANY...

Polecamy też:

ODLOTY

Johny Reset 80–81
Elevateur Aktion 82–83
VooDoo 84–85
Mage RPG 86–87
OLGA 89
Komiks 90–91
Pentagramy 92–93
Gry planszowe 94–95
Film: Titanic 96
UFO 98-99

RYCERZE, GRYFY, DIABŁY I ARMIE CIERPIĘTNIKÓW. ZAMKI, LASY I RUINY STAROŻYTNYCH MIAST. WSZYSTKO TO ZNAJDZIEMY W TRZECIEJ ODSŁONIE STRATEGII WARLORDS.

WARLORDS III 38-39

MENU CD

Po targach ECTS nastał okres obfitości, wręcz klęski urodzaju nowych tytułów i ich wersji demonstracyjnych. Mieliśmy więc sporo kłopotu z doborem, tym bardziej, że większość demek zajmuje sporo miejsca. Na RESET CD znajdziesz te najlepsze. I tak: dla przygodówkowców BROKEN SWORD II, dla domowych pilotów iF-22 z Interactive Magic, dla maniaków gier kultowych rewelacyjny HEXEN II. Dla strategów „żelazna" pozycja w postaci STEEL PANTHERS III — BRIGADE COMMAND: 1939-1999 oraz ciekawostki pod tytułem UPRISING. To pierwsza strategia kontrolowana, jak w strzelaninach, z pozycji „first person perspective. Ze znanych, dopiero co wydanych tytułów jest DUNGEON KEEPER i LAST EXPRESS — gry gatunkowo różne, ale jakościowo równie dobre. Do smaczków należy gra z bojowymi robaczkami — WORMS 2.

Miłośników dziesiątej muzy zapraszamy na przegląd nadchodzących hitów. Nam krążku zamieściliśmy trzynaście trailerów, w tym pierwsze ujęcia z czwartej części OBCYCH! Poza tym na RESET CD znajduje się ponad czterdzieści łatek (patch), edytorów i innych przydatnych narzędzi. Między innymi DirectX 5.0, pakiet edytorów do NBA Live, patch do iF-22 polepszający realizm i obsługę kart opartych na 3Dfx, upgrade do OUTLAWS (zawiera cztery dodatkowe levele), oraz dwie łatki-sterowniki 3Dfx do Tomb Rider i X-Wing vs. TIE Fighter.

Jeśli zawiesiłeś się grając w jakąś przygodówkę, z pewnością zajrzysz do kącika SOLE — czekają na ciebie opisy przejścia do gier GOOSEBUMPS i PRISONER OF ICE, małe co nieco o kłopotach BUD TUCKERA oraz poradnik do DUKE3D.

Zapraszamy!

dema

Worms2
HEXEN 2
DUNGEON KEEPER
BROKEN SWORD II
iF-22
ACHTUNG! SPITFIRE
WARBIRDS 2.0
THE LAST EXPRESS
CLAW
NFL LEGENDS FOOTBALL '98
SODA OFF-ROAD RACING
ENTERPRENEUR
STEEL PANTHERS III - BRIGADE COMMAND: 1939-1999
UPRISING
WAR WIND II
WARHEADS

MENU CD

trailery

SPEED 2
MICHAŁ'S NAVY
PIĄTY ELEMENT
TEORIA
KONSPIRACJI
WSZYSCY
MÓWIĄ:
KOCHAM CIĘ
WULKAN
FACE OFF
EVENT HORIZON
THE PEACEMAKER
AIR FORCE ONE
BREAKDOWN
TITANIC
ALIEN 4

numer 6 / październik 1997

Reset

NAJWIĘKSZY EUROPEJSKI TARGI

W DŁUGIEJ KOLEJCE DO WEJŚCIA TŁUM PRZESTĘPUJE Z NOGI NA NOGĘ. NAGLE NA SYRENIE PODJEŻDŻA PÓŁCIĘŻARÓWKA, Z KTÓREJ WYSKAKUJĄ ZAMASKOWANI KOMANDOSI. W KŁĘBACH DYMU ROZSTAWIAJĄ PACHOŁKI Z ŻÓŁTO-CZARNĄ OSTRZEGAWCZĄ TAŚMĄ: „UWAGA VIRUS". ZNIKAJĄ RÓWNIE SZYBKO I GŁOŚNO, JAK SIĘ POJAWILI.

Targi odbyły się jak co roku w ogromniastym budynku Olympia Hall., *który już na* pierwszy rzut oka jest kilkakrotnie większy od warszawskiego Torwaru. W ubiegłych latach funkcjonowały dwie edycje targów: wiosenna i jesienna. Tegoroczny ECTS był szczególnie okazały, bo aktualnie odbywa się tylko raz do roku. Impreza w naturalny sposób rozrosła się. Do sali głównej oraz sal konferencyjnych w pobliskim hotelu Hilton, doszło skrzydło boczne Olympii.

ECTS jest teoretycznie imprezą czysto branżową.

Stoisko z gry The Fifth Element firmy Kalisto

Przy wejściu obsługa sprawdza skanerem kod kreskowy na identyfikatorze — a te dostają tylko przedstawiciele *firm i prasy. Organi*zatorzy wyszli z założenia, że uczniowie pourywaliby się z lekcji, gdyby mieli możliwość wejścia na targi, a na to w Anglii władze są bardzo cięte. Mimo tych rygorów tłok jak w metrze. Nietrudno też spotkać dziwnie młodych dyrektorów (programistów, specjalistów, prezesów itp.) bliżej nieokreślonych korporacji, którzy kursują od stoiska do stoiska z wypchanymi reklamówkami. Dla gadżeciarzy był to jednak kiepski rok — dawano o wiele mniej koszulek i innych promocyjnych bajerów, niż w poprzednich latach.

Od razu rzuca się w oczy różnica dzieląca polskie targi od ECTS. U nas wystawiają się dystrybutorzy gier zachodnich koncernów, w Londynie cała światowa branża obecna jest osobiście. Masz interes do prezesa ELECTRONIC ARTS? Wystarczy pójść na stoisko i odpowiednio wcześnie umówić się na spotkanie w recepcji. Spodobał ci się OUTCAST? Na stoisku INFOGRAMES autorzy chętnie oprowadzą *cię po grze i wysłucha*ją uwag.

Kolorowe rozmowy Petera Molyneux (Lionhead, dawniej Bullfrog) z Jamesem Livingstonem (EIDOS)

Ten interesujący czerep dopiero stoiska z Deathtrap Dungeon

Sonic, lutrzak Segi

Stoiska największych firm zostały zaprojektowane dwupiętrowo, głównie pod kątem rozmów handlowych. Typowa konfiguracja wygląda natępująco na dole stoiska komputery z najnowszymi grami do testowania i górna kondygnacja z barkiem i stolikami, przy których omawia się interesy. O prestiżu firmy świadczą pieniądze wydane na oprawę plastyczną, bo przecież to najbardziej przyciąga uwagę zwiedzających. A było

EUROPEJSKI FESTYN GIER

w czym wybierać.

Największe stoisko, wręcz odrębną salę urządziło SONY. Do środka zapraszała gigantycznych rozmiarów płachta z logo firmy, a wewnątrz, w półmroku można było zasmakować wszystkich konsolowych przebojów. Przed stoiskiem KONAMI, na piedestale stała piękna lodowa rzeźba, nawiązująca do zimowej olimpiady w Nagano i powstających na jej osnowie gier. W ACTIVISION, które urządziło się w zamczysku, z cokołów spoglądały rzeźby jakby żywcem wyjęte z QUAKE'A czy HEXENA. Niejeden zamyślony zwiedzający miał pietra, kiedy posąg nagle ożywał i wywijał pazurami. Często rolę scenografii pełnił jeden duży element: prawdziwy samochód Formuły 1 w UBISOFT, statek kosmiczny w PSYGNOSIS, naturalnej wielkości monstrum z gry THE FIFTH ELEMENT firmowanej przez KALISTO czy wielka twarz Borga obserwująca testujących nową grę z serii STAR TREK przy stoisku MICROPROSE. VIRGIN dla odmiany zbudował kilka jaskiń gier połączonych w jedną wielką grotę, wrót której strzegły eteryczne dziewczyny w półprzeźroczystych sukienkach. Można było pograć w najnowsze hity, ale największą atrakcję stanowiły pokazy BLADE RUNNERA w zamkniętej salce (kto wie, czy nie najlepszej przygodówki wszechczasów.)

Najskuteczniejszy pomysł na publikę mieli szefowie EIDOSU, zatrudniając dobrze zbudowane modelki. Mężczyźni, jak wiadomo mają słabość do dużych, niebieskich oczu, co potwierdziło się na kolegium redakcyjnym, kiedy oglądaliśmy fotki z targów. Każdy mógł sobie zrobić zdjęcie z odzianą w skórę i pozującą z wielkim mieczem bohaterką DEATHTRAP DUNGEON lub ubranymi w kombinezon i skąpe podkoszulki dziewczynami z FIGHTING FORCE. Generalnie EIDOS fundował zwiedzającym największy show i generował największe tłumy wokół stoiska. Pierwszego dnia rozpuszczono nawet plotkę, że pojawią się Spice Girls. Wokół stoiska EIDOSU o wyznaczonej porze stawił się ciasny kordon reporterów, dziennikarzy i ekip telewizyjnych. Dziewczyny pojawiły się z planowym spóźnieniem w asyście osobistych goryli. Tłum zafalował, błysnęły flesze, pojawił się las rąk po autografy. W tłoku nie wszyscy dostrzegli, że to nie prawdziwy kwintet, lecz dobrze dobrane sobowtóry. Tak czy inaczej, zabawa była przednia.

Następnego dnia przyleciała ze Stanów sama Lara Croft, bohaterka flagowej gry EIDOSU TOMB RAIDER. Królowa gier 3D została powitana przez dziennikarzy niczym gwiazda Hollywood, ale można ją było podziwiać tylko z odległości dwóch metrów i to dosyć krótko. Lara znalazła jednak chwilę, żeby podpisać nasz najnowszy numer, który to wyczyn udał się jeszcze bodajże tylko angielskiemu PC Gamerowi.

Lodowa rzeźba przed stoiskiem Konami (-20 stopni)

Lara jaka jest każdy widzi...

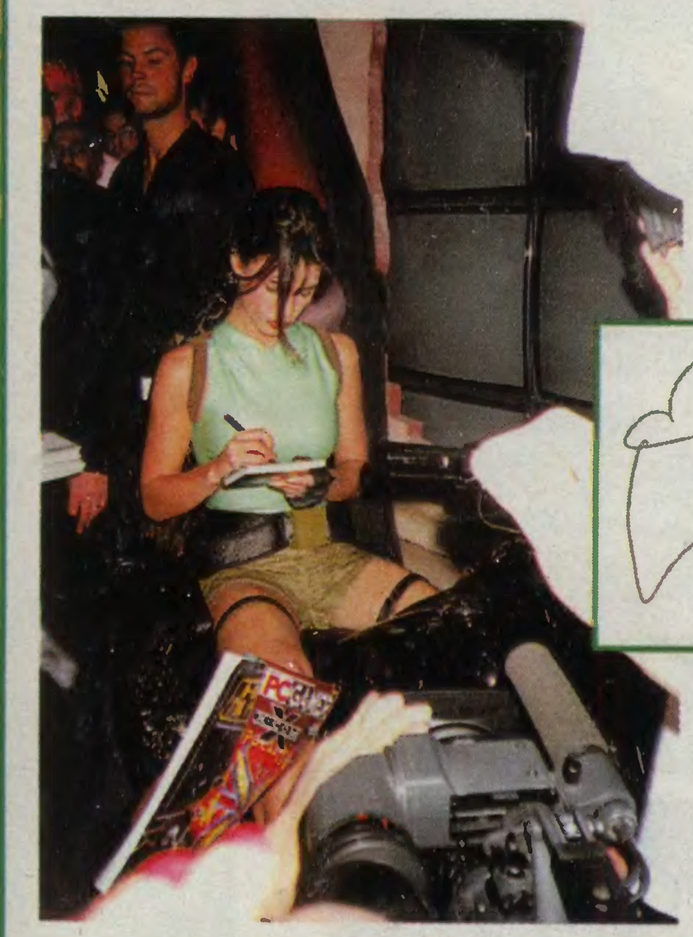
Największy tłum był na stoisku EIDOS'a

Autor gry Simon the Sorcerer, Simon Woodroffe (ten z Rosetum)

Tomb2 przenosi przygodowy thriller Black Dahlia

Wirtualnie sprzedawca kubków Psygnosis już drugiego dnia się „zwiesił"

Tym wózkiem szef Ubisoftu jeździ do biura



Autograf na numerze złożyła tylko NAM i brytyjskiemu PC Gamerowi

Na ECTS były też polskie akcenty. W luksusowym Hiltonie swoje stoisko miała firma Techland z Sieroszowic. Kelnerzy, napoje wszelkiego rodzaju, nieustanne prezentacje EXTERMINATORA oraz CRIME CITY — aż miło było popatrzeć. Wypatrzyliśmy też na stoisku FLAIR grę A.D. 2044 AVALONU. Oczywiście, na targach stawili się wszyscy kluczowi szefowie firm dystrybucyjnych. Tajemnicą poliszynela jest, że właśnie wyniki rozmów na ECTS decydują o tym, jakie gry będą wydane w Polsce w najbliższym roku.

Po targach krążyła mnóstwo wszelakiej maści

Jeszcze z wrażeń na gorąco: właściwie na wszystkich monitorach były etykietki 3Dfx oraz AWE64, gdyż firmy udostępniły swój sprzęt dla wystawców. O ile gier wykorzystujących dodatkowe możliwości nowego Sound Blastera jest niewiele, o tyle już teraz widać, że najdalej w przyszłym roku 3Dfx stanie się standardem. Jeśli do 3Dfx przyznają się już takie firmy, jak INTEL i MICROSOFT, mówi to samo za siebie. Prosty wniosek jest taki, że można jeszcze trochę poczekać, aż karty wykorzystujące chipset Voodoo nieco staniejąW grze cool, a na żywo...

Skrzydlaci strażnicy tajemnic Activision

. Choć nie za długo — część nowych gier chodzi już tylko z akceleratorem.

Dalsze dobre wieści z krainy sprzętu dotyczą systemów przenoszenia ruchu na komputer (tzw. motion capture). Niegdyś technologia dla najbogatszych, dzisiaj można wypożyczyć specjalistyczny sprzęt i kombinezon na godzinkę , za stosunkowo niewielkie pieniądze. Obecnie właściwie każda nowa gra, w której występują ludzie (zwłaszcza gry sportowe) uzyskuje w ten sposób wrażenie płynności i realizmu. Oglądając przy stoisku ELECTRONIC ARTS na dużym telewizorze mecz hokeja, trudno odróżnić, czy mamy do czynienia z komputerową symulacją, czy świetnie zmontowaną relacją telewizyjną.

Przy okazji omawiania najnowszych technologii warto wspomnieć o programie do generowania trójwymiarowych obiektów i scenek SOFTIMAGE. Człowiek prezentujący jego możliwości w ciągu piętnastu minut, pokazuje krok po kroku jak z prostego walca zrobić statek kosmiczny, który na dodatek zostaje wprawiony w ruch. Program jest niezwykle elastyczny, wszystkie wprowadzone zmiany widać na bieżąco. Cena: 9000 funtów.

Jest też nadzieja, że wreszcie staniejąhełmy wirtualne. Nowa technologia, opracowana z myślą o samolotach wojskowych do śledzenia ruchu gałki ocznej, ma szansę trafić pod strzechy. W odróżnieniu od proponowanych dotychczas rozwiązań nie wykorzystuje lasera, tylko promieniowanie podczerwone i dosyć sprytny układ optyczny. Taka konstrukcja pozwala znacznie zbić cenę urządzenia. Niestety na masową produkcję trzeba jeszcze będzie poczekać około dwóch lat. Chyba że będzie niespodziewanka na kolejnym ECTS.

Odjazd z bohaterką Fighting Force

Na targach była gorąca atmosfera

Mordercza zgędy ekipy Carmageddona

Motion capture captured...

NAGRODY ECTS 97

W NIEDZIELĘ WIECZOREM W ROYAL LANCASTER HOTEL ODBYŁO SIĘ DOROCZNE WRĘCZANIE BRANŻOWYCH OSKARÓW. IMPREZĘ, NA KTÓREJ WRĘCZANO NAGRODY ECTS DLA NAJLEPSZYCH PRODUKTÓW, PROWADZIŁ ZNANY Z MTV PREZENTER RAY COKES.

Najwięcej statuetek z transparentnym logiem ECTS, dzięki umiejętnej strategii marketingowej zgarnął EIDOS za swoją sztandarową grę TOMB RAIDER. Akceleratory 3D z chipsetem Voodoo odstawiły w cień procesory z technologią MMX Intela. Wielkich niespodzianek nie było, choć zastanawia, że właściwie całą pulę zgarnęła triada EIDOS, VIRGIN i GT INTERACTIVE. Dla porządku podajemy zwycięzców w poszczególnych kategoriach.

Ian Livingstone odbiera w imieniu EIDOS nagrodę za TOMB RAIDERA

Encyklopedia multimedialna	Encarta 97 (MICROSOFT)
Sprzęt na PC	chipset 3Dfx Voodoo (3Dfx)
Konsola	Nintendo 64
Producent roku	Core Design
Wydawca roku	Eidos
Gra roku, konsole	Mario 64
Gra roku, PC	Tomb Raider

A oto jak na grę roku głosowały poszczególne kraje Europy:

Skandynawia	Quake (GT INTERACTIVE)
Niemcy	Tomb Raider (EIDOS)
Francja	Command & Conquer: Red Alert (VIRGIN)
Europa Wschodnia	Tomb Raider (EIDOS)
Kraje Beneluksu	Duke Nukem 3D (FORMGEN/GT INTERACTIVE)
Japonia	Command & Conquer: Red Alert (VIRGIN)
Hiszpania	Tomb Raider (EIDOS)
Włochy	Quake (GT INTERACTIVE)

Nagrody magazynu CTW (jednego ze sponsorów ECTS) za marketing:

złota	Tomb Raider (EIDOS)
srebrna	Platinum Range (SONY)
brąz	Command & Conquer: Red Alert (VIRGIN)

Ray Cokes, jak zwykle w szampańskim nastroju, prowadził imprezę wręczania nagród ECTS

POLSCY DYSTRYBUTORZY MÓWIĄ O ECTS

Marcin Turski, LEM

ECTS? Pod względem handlowym bardzo udany, pod względem organizacyjnym — nie wypowiadam się. Najlepszy moim zdaniem tytułem był TOTAL ANNIHILATION. Nie tylko dlatego, że będę go wydawał, lecz dlatego, że jest to epokowa gra. Wszyscy próbują zrobić nowego RED ALERTA, a firmie CAVEDOG udało się zrobić grę lepszą. Wydarzeniem targów była obecność TECHLANDU jako wystawcy, mimo uśmieszków jakie to wywołało u niektórych. To ważne, że polskie stoisko było na ECTS. Zdecydowanie się przychylam, że trzeba działać w ten sposób. Jeszcze uwaga o Playstation — ważny jest sposób, w jaki wystawiał się na ECTS. Do świadomości szefów firmy dotarł fakt, że zyski pochodzą głównie ze sprzedaży oprogramowania, a nie sprzętu. Nareszcie były prezentowane produkty nie tylko Sony Entertainment, ale wielu firm. Okazało się, że pieniądze z formatu leżą w software i mnogości tytułów, wydawanych przez różnych producentów. Liczebność polskiej prasy na ECTS zaliczam do akcentów zabawnych.

Grzegorz Orlchimowski, IPS COMPUTER GROUP

Już nie pamiętam, ale na ECTS byłem dziewiąty czy dwunasty raz, więc trudno mnie zaskoczyć. Na pewno był największy z dotychczasowych. Wysoki poziom i małe zróżnicowanie jakościowe gier sprawiły, że wygrywał ten, kto potrafił lepiej się sprzedać. Publika rzuciła się na TOMB RAIDER 2, bo był głośno reklamowany, chociażby przyjazdem Lary Croft. Z kolei BLADE RUNNER przyciągał tajemniczością, na pokazie w zamkniętym pokoju grę mogli obejrzeć nieliczni wybrańcy. To dwie przeciwstawne koncepcje promocji, ale obie skutecznie przykuwały uwagę. Jeśli chodzi o tytuły, to obok BLADE RUNNERA, JEDI KNIGHT i REBELLION, bardzo mi się podobał GETTYSBURG — lubię nie wydumane strategie. Dla ludzi z branży najważniejsze są kuluary — kto się z kim spotka i o czym rozmawia. Widok Marka Louisa z ELECTRONIC ARTS rozmawiającego z szefem INFOGRAMES-OCEAN i MICROPROSE powoduje domysły, który z nich wykupi teraz VIRGIN. Dotychczas efektowne przejęcia nie służyły samym grom, raczej chodziło o zasypanie konkurencji wapnem palonym. Cieszyłbym się, gdyby takie posunięcia ulepszały produkt, bo bogatsza firma będzie grę dokańczać i promować.

Marek Niesiołkowski, MARKSOFT

Jesienne targi ECTS były największymi, jakie się do tej pory odbyły. Rekordowa liczba wystawców i powierzchnia, jaką zajmowali, mówiły same za siebie. Pojawiło się wiele nowych firm, nawet z Dalekiego Wschodu, co świadczy generalnie o coraz większym zainteresowaniu rynkiem europejskim, a co za tym idzie — polskim. Targi potwierdziły tendencję, którą dobrze widać na rynku amerykańskim — rynek gier na konsole dogania rynek PC. Na ECTS było kilka hitów, jednak poziom gier pozostawał wyrównany. Na targach przeprowadziliśmy owocne rozmowy z zachodnimi partnerami i wkrótce wydamy kilka znakomitych gier. W tym miejscu mogę uchylić rąbka tajemnicy i powiedzieć, że będą to: VIRUS, FLYING CORPS GOLD, EXCALIBUR, DEMENTIA w polskiej wersji językowej, WRECKING CREW. To tylko część ztego, co szykujemy dla graczy na długie jesienne i zimowe wieczory.

Marcin Iwiński, CD PROJEKT

Londyński ECTS tradycyjnie już błysnął profesjonalną oprawą (ach, te modelki), mnóstwem nowości oraz ciepłą i przyjazną atmosferą. Znowu można było nie tylko przyjrzeć się oferowanym programom, ale jednocześnie wkroczyć w świat magii i tajemniczości. A teraz do rzeczy. Oprócz pięknych dziewczyn i powykręcanych standów, najbardziej przypadły nam do gustu... gry, ale to chyba normalne na targach komputerowych. Można oczywiście stwierdzić, że poziom się wyrównał, że nie ma zdecydowanych hitów jak to miało miejsce rok temu. To niezupełnie prawda, gdyż nawet w tym nawale profesjonalnych i wspaniale wykończonych gierek, znalazły się prawdziwe perełki. Takie jak STARCRAFT — gra, która już teraz obrosła legendą, INCUBATION, FORSAKEN czy G-POLICE. Małe firmy też miały w zanadrzu kilka sympatycznych produktów, np. ANNO 1602 nieznanej wcześniej firmy SUNFLOWERS, strategia w stylu SETTLERS II.

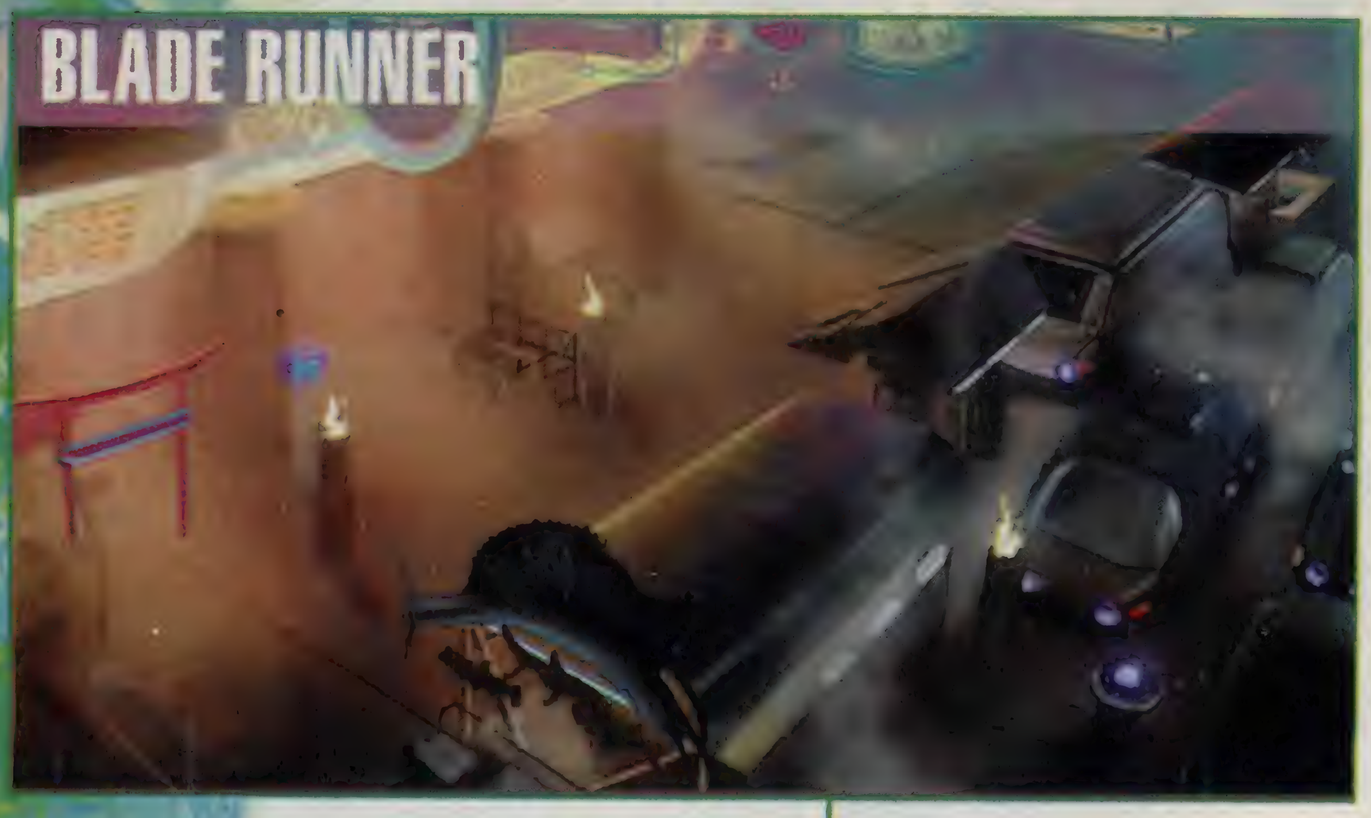
Tomasz Mazur, MIRAGE

Wydaje mi się, że decyzja o rezygnacji z wiosennych targów wyszła imprezie na dobre. Firmy i tak koncentrują się na końcówce roku, kiedy to sprzedaje się najwięcej programów. Dzięki temu zobaczyliśmy targi większe, bardziej interesujące i obfitujące w wiele ciekawych propozycji. Jeśli mówimy o wystawcach, to z dumą podkreślam, że firmą numer jeden na targach okazał się EIDOS, którego gry dystrybuujemy w Polsce. Nie tylko dlatego, że zgarnął większość targowych nagród, ale dlatego że za kulisami najwięcej mówiło się o tym najmłodszych z gigantów. Na październik EIDOS szykuje dwa gorące tytuły FIGHTING FORCE i MYTH. Sporo mówiło się też o najnowszym dziecku WESTWOOD STUDIOS, przygodówce BLADE RUNNER. Tradycyjnie już VIRGIN jest na topie, choć równie głośno było o prawdopodobnej sprzedaży tej firmy. Z wielkim rozmachem prezentowane były konsole, mój ranking biorąc pod uwagę wielkość ekspozycji i liczbę tytułów: SONY PLAYSTATION, NINTENDO 64, SEGA SATURN.

hit

NAJBARDZIEJ BŁYSZCZĄCE GWIAZDY. WYBRANIE SPOŚRÓD SETEK PREZENTOWANYCH GIER PIĘTNASTU OKAZAŁO SIĘ ZADANIEM NA TYLE TRUDNYM, ŻE JUŻ ZA MIESIĄC DOSTARCZYMY KOLEJNE KILKADZIESIĄT TYTUŁÓW - POMINIĘTYCH TERAZ, ALE PREZENTUJĄCYCH SIĘ NIEMAL RÓWNIE DOBRZE.

BLADE RUNNER



Data ukazania się BLADE RUNNERA stanowić będzie być może punkt zwrotny w rozwoju gier komputerowych — taki jak niegdyś pojawienie się ANOTHER WORLD, ALONE IN THE DARK czy DOOM. Gra jest rewelacyjna pod każdym względem.

Idea zrobienia przygodówki opartej na powieści Philipa Dicka i nakręconego przez Ridleya Scotta filmu „Blade Runner", narodziła się w WESTWOOD na początku 1995 roku. Wynikło trochę kłopotów przy zakupie licencji fabularnej, ale potem praca ruszyła pełną parą. Od jej początku wiadomo było, że BLADE RUNNER ma działać na normalnych komputerach. Jedną ze świętych zasad WESTWOOD jest optymalizacja kodu, by nie trzeba było do grania przezbrajać sprzętu w „high-endowe" procesory. Również laureat nagrody ECTS w kategorii hardware roku 1997 — Monster 3D — nie będzie wymagany w setupie.

Bohaterem gry jest jeden z łowców androidów, McCoy (nie Decard — jak pierwotnie zapowiadano). W Los Angeles roku 2019 zabójca i detektyw w jednej osobie, musi wytropić grupę zbiegłych replikantów. I tak oto zaczyna się ta przygodówka wyposażona w klasyczny interfejs point-and-click, choć może nie tak do końca klasyczny. W grze występują sekwencje zręcznościowe, w których strzela się do replikantów. Na ekranie pojawia się celownik — trzeba skasować drania.

Jednym z najbardziej zaawansowanych osiągnięć technicznych BLADE RUNNERA jest sposób modelowania występujących w interaktywnych scenach postaci. Każda z nich zbudowana jest średnio z 32.000 wielokątów (cztery razy więcej, niż w technicznym cudzie końca zeszłego roku — VIRTUA FIGHTER 3). Połączono zwykły engine wektorowy z voxel space. Niemal w każdej lokacji coś się dzieje: przechodzą przypadkowi ludzie, niebem przelatują kosmoloty. Największe jednak wrażenie robią wszelkie efekty świetlne, takie jak ruchome obiekty emitujące sączące się światło czy błyski rzucane przez lecące pojazdy. Gdy McCoy wchodzi w zasięg ruchomych wiązek światła, jego cień dynamicznie się zmienia; gdy przechodzi obok luster czy kałuży na ziemi, odbija się w nich. Nowością jest też wprowadzenie powierzchni półprzeźroczystych. Gdy McCoy wyląduje w lokacji, gdzie na pierwszym planie będzie na przykład stał słoik, odbicie znajdującego się za nim bohatera będzie odpowiednio zniekształcone.

Osobny rozdział zajmują filmiki, stanowiące swoiste połączenie FMV z renderowanymi charakterami. Czegoś tak sugestywnego jeszcze nie było! Wszystkie postacie poruszają się jak żywe, ale jednocześnie dalekie jest to, od marnie zagranych filmików rodem choćby z PHANTASMAGORII 2 czy GABRIELA KNIGHTA 2. Oddano „cybernetyczny" klimat przyszłości. Aktorzy w BLADE RUNNER są realistyczni i przerażająco zimni zarazem. Podobnie jak w filmie Scotta.

Zamknięty pokaz BLADE RUNNER odbywał się w małej salce na samym dole jaskini-stoiska VIRGIN. Za plecami widzów kręcił się wiatrak, niczym w upiornej atmosferze filmu Scotta. Wiadomo już teraz, że gra ukaże się na czterech CD. Kiedy? Mówi się o Gwiazdce 1997.

NOWOŚCI

QUAKE 2

Gawiedź czekała na konkury ponurej trójcy: QUAKE 2, HEXEN 2, UNREAL. Najładniejsze środowiska 3D miał bezapelacyjnie UNREAL, ale co z tego, skoro potwory poruszały się tam jak w kinie niemym, a broń się zacinała? HEXEN 2 (od 10 września w sklepach na Zachodzie) był ogólnie bardzo dobry, ale... to tylko porządne 3D na Monstera. QUAKE 2 zawierał za to elementy nie widziane jeszcze w strzelaninach 3D. Poza tym akcja jest w nim najbardziej mordercza i wypełniona mnóstwem fajerwerków.

QUAKE 2 nie zawiera już prostej linii fabularnej typu — znajdź wyjście z levelu. Na danym poziomie trzeba wykonywać po kilka zadań. Zachowanie potworów jest niestandardowe. Nagle widzimy przed sobą biegnącego mecha, który dostawszy serią z lasera, przewraca się, po chwili podpierając się próbuje powstać. Przy drugiej salwie próbuje robić uniki, chowa się za węgłem. Zabity, rozpada się na cząstki. Do perfekcji opracowano eksplozje, a lokacje zawierają masę szczegółów. Broń jest generalnie podobna do tego, co znamy z QUAKE. „Trzęsienie 2" da się we znaki pod koniec roku.

Graliśmy sobie spokojnie w SCREAMERA RALLY, przechodząc kolejne trasy: Kanada, Arizona, gdy nagle za plecami rozległ się głos: „I see you are professional". Obcy akcent, niewysoka sylwetka, okulary, ciemna karnacja, plakietka z napisem Antonio Farina/Milestone/Exhibitor (dla lubiących łatwe skojarzenia — to ostatnie znaczy „wystawca"). Do licha, to przecież facet, który wymyślił SCREAMERA!

SCREAMERA RALLY wyróżnia rewelacyjna grafika, chyba najlepsza jaką dotychczas widzieliśmy w komputerowych wyścigach samochodowych. Jest bajecznie kolorowa — i co odróżnia ją od tej ze SCREAMERA 2 — pobocza zawierają obiekty trójwymiarowe. Jest to jednocześnie gra jakże inna od „monsterowych" ULTIMATE RACE z KALISTO.

Po milenium Epoki Światła mroczne bóstwo w przebraniu Ashfeara powróciło. Ashfear zwerbował sześciu innych zmartwychwstałych generałów — i tak oto cała grupa ochrzciła się „upadłymi lordami". Przewodząc legionom zombie zabrali się za rujnowanie świata żywych.

„Frantic, instant action" — takim sloganem reklamowany jest MYTH: THE FALLEN LORDS. To pierwsza strategia obsługująca Monstera! Bardzo przyjaźnie zorganizowano interfejs — rzut izometryczny, pozwalający na pełne obracanie teatru zdarzeń. Teren jest trójwymiarowy, zawierający wzniesienia, płynące kanionami rzeczki. W trakcie gry zmieniają się pory roku, czasem z nieba pada deszcz, bywa, że leci z niego ogień. Zaimplementowano dynamiczne cienie, co oznacza na przykład, że podczas przepraw przez rzeki sylwetki rycerzy odbijają się w tafli wody.

Niby kolejny DESCENT, ale wyglądający po prostu wstrząsająco — głównie ze względu na superpłynną animację. Na czterech zsieciowanych stanowiskach trwały zmagania fanów. Akcja FORSAKEN rozgrywa się w korytarzach podziemnej bazy. Gra wykorzystuje zalety chipsetu 3Dfx i widać, że wyciska z niego ostatnie poty. Gdyby trzeba było podać tytuł 3D, najlepiej wykorzystujący możliwości Monstera, byłby to właśnie FORSAKEN.

electronic arts

Ta gra wzbudzała najwięcej emocji na obszernym stoisku ELECTRONIC ARTS. Najnowsze wcielenie POPULOUS posiada engine podobny do tego z SYNDICATE WARS. Również system zoomowania został zrobiony w sposób, pozwalający na dogodne operowanie. Jako dowodzący osadą szaman, musimy zrównać z ziemią wrogie rogatki. Nieważne czy dokonamy tego w mężnym boju, czy też poprzez serię sztuczek (pioruny, trzęsienia ziemi). Gra działa bardzo szybko, jest estetyczna i obok ULTIMA ON LINE, o której obszerniej napiszemy za miesiąc, stanowi największego asa w rękawie ELECTRONIC ARTS.

lucasarts

Cieszy, że wszystkie opiewające tę grę zapowiedzi, zdają się sprawdzać. CURSE OF MONKEY ISLAND wygląda rzeczywiście bajkowo, zagadek jest również niemało. A wszystko wykonane w miłej dla każdego gracza „old schoolowej" manierze.

Interfejs niemal w 100% podobny jest do tego z FULL THROTTLE (weź, użyj, porozmawiaj). Bajeczne lokacje (miasteczko na wyspie Melee!) kojarzą się mocno z pierwszymi dwoma częściami, również wiele postaci pozostało przeniesionych z tamtych produkcji. LeChuck powstał z martwych, gubernatorowa jest równie piękna, jak w alfie i omedze gier przygodowych — SECRET OF MONKEY ISLAND.

microprose

Nowe „Robale" reklamowane były przez kursującego po targowym terenie różowego łajdaka. Gra prezentuje się bardzo obiecująco — postacie są większe, więcej jest również opcji. Na stoisku MICROPROSE, pod nieobecność FALCONA 4.0. WORMS 2 stanowiły największe wydarzenie.

origin

Żeby było jasne — WING COMMANDER PROPHECY nie jest żadnym ósmym cudem świata. Prezentowane miesiąc temu przez nas screeny nie pochodziły rzecz jasna z części interaktywnej. Gra obsługuje Monstera, ale mimo tego dość mocno przypomina czwartą część serii. Mówi się, że PROPHECY będzie już ostatnią odsłoną sagi. Kondycja opuszczonego przez braci Robertsów ORIGINU stanowi w tej chwili zagadkę. Plotki rozsiane zaraz po zakończeniu ECTS głoszą, że jego patron ELECTRONIC ARTS trzyma się mocno, podczas gdy konkurencyjny VIRGIN znajduje się na skraju wyprzedaży..

blizzard

STARCRAFT

BLIZZARD został wchłonięty przez CUC, która to firma ma pod swoimi skrzydłami również SIERRĘ. O ile WARCRAFT ADVENTURES na obecnym stadium produkcji prezentuje się dość katastrofalnie — z szarpaną animacją i przedpotopowym interfejsem, o tyle STARCRAFT nie zawiódł. Wszystko, co o nim pisano — sprawdziło się. Aż się chce grać, widząc tak dużo jednostek, dopieszczoną grafikę SVGA, zróżnicowane środowiska gry.

activision

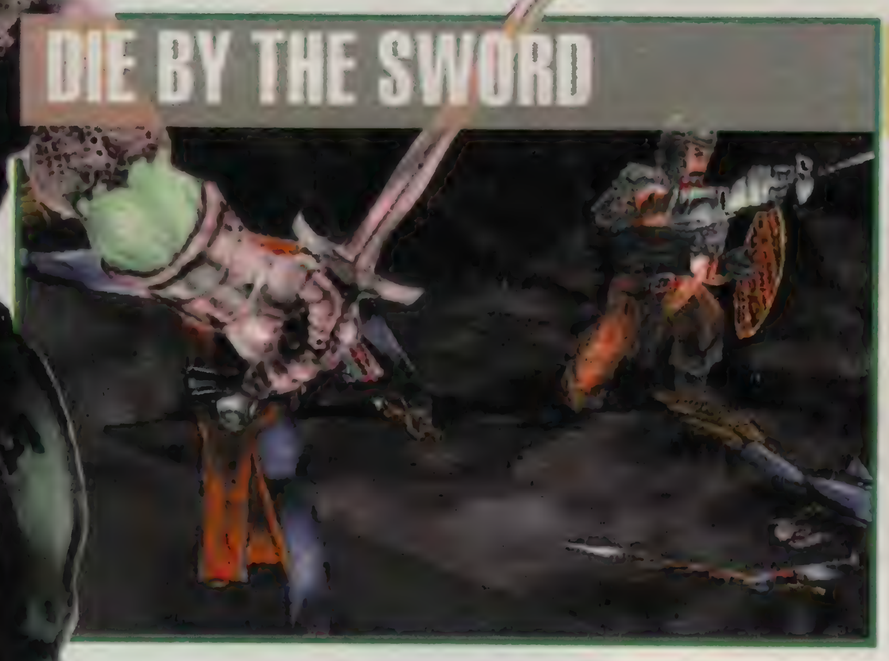
ZORK GRAND INQUISITOR

Zapowiadany pojedynek ZORK GRAND INQUISITOR kontra RIVEN, zakończył się kontuzją tego drugiego. Gra BRODERBUND przypomina zaledwie TIME LAPSE! Oczywiście, posiada baśniowe światy, tylko że panuje w nich przerażliwa pustka. ZGI zaś to barwna bajka, dziejąca się w rzeczywistości — hmm... powiedzmy — dynamicznej.

Wielki Inkwizytor Zorku położył łapę na całej magii królestwa. Gracz wcielał się będzie w trzy różne charaktery. Zapożyczony z ZORK NEMESIS engine zwany Z-Vision, został wzbogacony — obracając się, często widzimy w lokacjach poruszające się niezależnie od nas obiekty. Fabularną różnicą dzielącą ZGI od poprzednika jest występowanie mnóstwa humorystycznych motywów. Informacja dla prawdziwych wyjadaczy: w grze będzie można odwiedzić tak legendarne lokacje z tekstowego spectrumowskiego ZORKA, jak choćby White House.

interplay

DIE BY THE SWORD



Generalnie INTERPLAY zawiódł. Rok temu prezentował kilka wielkich przebojów, teraz oprócz zapowiedzi M.A.X.2, z działających wersji miał praktycznie tylko DIE BY THE SWORD. W grze zastosowano bardzo interesujący system walki mieczem. Mając do dyspozycji dziewięć klawiszy, można wykonywać najróżniejsze cięcia i pchnięcia. W grze występuje sporo elementów adventure. Krocząc przez pieczary i pobojowiska trzeba uważać, żeby nie zawisnąć nogami do góry.

NOWOŚCI

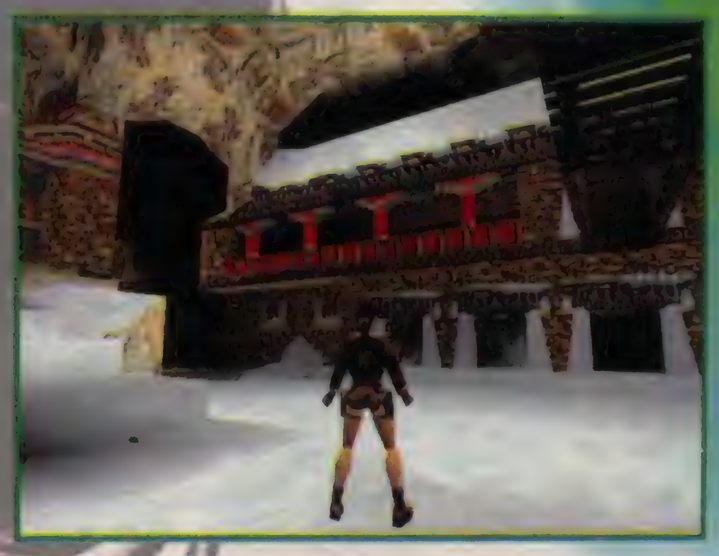
electronic arts

Gra została stworzona przy współpracy wytwórni płytowej EMI. Już sama nazwa sugeruje, że wykorzystane w niej zostaną kawałki legendarnej grupy Queen. Akcja ulokowana została w dalekiej przyszłości, gdzie pozostałości po ludzkiej cywilizacji rządzone są przez samoreplikującą się istotę Eye. Gracz wciela się w postać o imieniu Dubroc. Mówiąc po ludzku, wszystko to wygląda bardzo podobnie do ALONE IN THE DARK. Nazwy lokacji stanowią odpowiedniki albumów Queen — The Works, The Innuendo Zone.

ssi

W hotelu Hilton panuje atmosfera filmu s-f. Ludzie niczym zjawy przemykają chłodnymi, pustymi korytarzami. Na samym dole, w sali nazwanej Tower Room ulokowało się MINDSCAPE, a wraz z nim wynalazki firmy SSI. STEEL PANTHERS 3: BRIGADE COMMAND 1939-1999 zawiera 6 kampanii liczących łącznie 35 scenariuszy. Obok IMPERIALISM i PANZER GENERAL 2 stanowi strategiczny trzon oferty SSI.

eidos



Ktoś mógłby zapytać: czemu TOMB RAIDER 2 tak daleko? Czyżby rozczarowywał? Nic z tych rzeczy. Po prostu nawet obecność na targach żywej Lary Croft, pozującej na motorze do zdjęć, nie była w stanie ukryć faktu, że w nowej części TOMB RAIDERA prawie nic się nie zmieniło. No, może poza dodaniem Larze warkocza i dołączeniu do gry sekcji w terenie otwartym.

W intrze helikopter wysadza Larę w pobliżu Wielkiego Chińskiego Muru. By odnaleźć Dagger of Xian, będzie musiała skontaktować się z chińskimi i włoskimi przedstawicielami kultu Fiama. Potem los zmusi ją do odwiedzenia Wenecji, w poszukiwaniu magika Gianniego Bartoli. TOMB RAIDER sprzedał się na całym świecie w nakładzie 3 milionów kopii. Czy jego sukcesor powtórzy ten wynik?

OSMA kwestia

ROBERTA WILLIAMS TO ŻYWA LEGENDA W BRANŻY GIER, WSPÓŁARCHITEKT SUKCESU KONCERNU SIERRA ORAZ AUTORKA NAJPOPULARNIEJSZEJ SERII PRZYGODOWEJ KING'S QUEST. WRACAJĄC Z JAPONII DO STANÓW, ROBERTA ZROBIŁA KILKUGODZINNE MIĘDZYLĄDOWANIE NA TARGACH ECTS W LONDYNIE, GDZIE DOPADLIŚMY JĄ I POROZMAWIALIŚMY O NAJNOWSZEJ GRZE SIERRY: KINGS QUEST VIII MASK OF ETERNITY.

Reset: *Jak wielu graczy miałem w pewnym momencie kryzys, gdy przy KING'S QUEST 5 zrezygnowałaś z interfejsu tekstowego. Po długim czasie przyzwyczaiłem się wreszcie do ikonek. Czy planujesz powrót do wklepywania poleceń?*

Roberta: Myśleliśmy o tym przy KQ VIII, ponieważ spodziewamy się, że gracze oczekują od nas czegoś innego. Może to w szczególności znaczyć powrót do rzeczy, które już kiedyś zostały zrobione - niejako do korzeni przygodówek, w tym do tekstowego wprowadzania komend. Zrobiliśmy taki eksperyment przy LEISURESUIT LARRY VII.

Reset: *Skończyłem tę grę, bardzo mi się podobała. Tylko że tam zastosowany został system menu.*

Roberta: No tak, ale w pewnych miejscach jeśli chciałeś, mogłeś coś wpisać. Obejrzałam, jak to wszystko wyszło, sama się pobawiłam i w końcu doszłam do wniosku, że to nie chwyci. Nie w dzisiejszych warunkach rynkowych. Ty nie jesteś normalnym graczem. Jest bardzo wielu ludzi, dla których komputer stanowi czarną skrzynkę, taki interfejs by im się nie spodobał. Jak gram, to nie chcę albo nie umiem wpisywać czegokolwiek z klawiatury, po prostu chcę gdzieś iść lub przesunąć jakiś przedmiot. Pomyślałam więc, że prawdopodobnie większość ludzi wolałaby prostszy system ikonek.

Reset: *Więc definitywnie nie ma powrotu?*

Roberta: W tej formie - na pewno nie. Zdaję sobie sprawę, że są ludzie tacy jak ty, którzy grali w stare gry SIERRY i uwielbiali tamten interfejs, ale szczerze mówiąc stanowicie małą część publiki.

Reset: *Muszę się z tym pogodzić. Opowiedz o grze, którą widzimy na ekranie - ten trójwymiarowy świat wygląda fantastycznie.*

Roberta: Właśnie przy KQ VIII wracamy do korzeni. Po pierwsze, historia jest skonstruowana na tych samych zasadach, co w pierwszym KING'S QUEST. Stanowi coś w rodzaju wielkiego poszukiwania skarbów. Sądzę, że jest naprawdę dobra. Fabuła nie jest przesadnie skomplikowana. Trzeba skompletować wszystkie części maski, nie ma zbyt wielu dialogów, jest za to dużo subquestów i przeróżnych opcjonalnych zagadek.

Reset: *Na ekranie widać charakterystyczne dla gier RPG statystyki bohatera. Myślałem, że KQ VIII jest przygodówką?*

Roberta: Te gatunki zaczynają się stapiać w jedno. Tak nawiasem mówiąc, możemy usunąć te paski energii z ekranu i grać bez interfejsu. Sama wolę grać na pełnym ekranie i widzieć większy kawałek świata. Na dolnym pasku rzeczywiście są elementy rodem z RPG, ale na górze masz już tradycyjny inwentarz przedmiotów znany z przygodówek. Żeby jednoznacznie odpowiedzieć na twoje pytanie uważam, że KQ VIII jest przygodówką.

Reset: *Jak w takim razie tłumaczysz te paski energii, numerki przy zbroi i broni?*

Roberta: Według mojej definicji przygodówka to interaktywna historia. Wcielasz się w postać głównego bohatera i poznajesz otoczenie. Musisz czuć, że wpływasz na bieg wydarzeń, ratujesz świat itd. Dodanie lekkich elementów RPG jedynie wzbogaca grę, (Roberta zaczyna atakować kościotrupa przy pomocy kuszy)

WYWIAD

Reset: *Dlaczego rozwój serii skierowałaś właśnie w tę stronę?*

Roberta: Wszystko wzięło się stąd, że świat KQ VIII jest naprawdę obszerny. W większości nowych gier wykorzystany jest engine QUAKE lub coś podobnego, co w gruncie rzeczy jest przeznaczone do odwzorowania wnętrz: masz ściany, dach, groty czy jakiekolwiek inne zamknięte pomieszczenia. My używamy technologii zaczerpniętej z symulatorów lotniczych, takich jak RED BARON czy ACES OF THE PACIFIC, które są zorientowane na modelowanie dużych, otwartych terenów. O ile mi wiadomo, jest to pierwsza tego rodzaju przygodówka. Jak wiesz, w grach adventure jest dużo zagadek, można spotkać dobre lub złe postacie, porozmawiać z nimi. Zaplanowaliśmy tak duży świat, że trzeba go było skalować w dół, ponieważ nie było, jak go zaludnić i znalazłoby się dużo pustych obszarów. Wprowadzenie elementów RPG wypełnia te luki.

Reset: *Czemu zabiłaś tego kościotrupa?*

Roberta: Chciałam zobaczyć, czy ma przy sobie trochę złota. Złota można szukać w różnych miejscach, jest schowane w zakamarkach i innych kryjówkach. Ta rzeka to Styks. Trzeba ją przekroczyć, żeby dostać się do następnej krainy. Akurat w obszarze, w którym się poruszamy, można zebrać trochę kamieni. Kamieni nie używa się jako broni. Można nimi rzucać w inne przedmioty lub przycisnąć płytę-guzik w podłodze.

Reset: *Tego rodzaju interakcji nie było dotychczas w przygodówkach.*

Roberta: Zdecydowałam się zrobić z tego grę o lekkim zabarwieniu rolplejowym. Nie chciałam tych wszystkich rozbudowanych statystyk, które by zabijały fabułę. Nie chciałam też, żeby z tego powstał klasyczny RPG. Nie spodobałoby się to fanom przygodówek. Chciałam uchwycić najlepsze cechy z gier RPG, żeby świat wydawał się żywszy.

Reset: *Czy gracz może kompletować swój ekwipunek?*

Roberta: Bohater może jednorazowo posiadać przy sobie jedną broń ręczną oraz jedną broń dalszego zasięgu. Na początku zaczynasz grę bez tych butów, skórzanej zbroi i rękawic, które mam teraz. Po drodze można uzbierać cały rynsztunek. Gracz wie, co ma ze sobą zabrać i nie musi specjalnie nad tym deliberować, bo lepszy sprzęt ma wyższy numer. Mogę zdradzić, że pod koniec gry bohater odziany jest w ciężką złotą zbroję.

Reset: *Patrząc na bohatera, widzę jaką ma zbroję. Stojąc lekko się chwieje, atakując lekko pochyla się do przodu. Wygląda to naprawdę nieźle.*

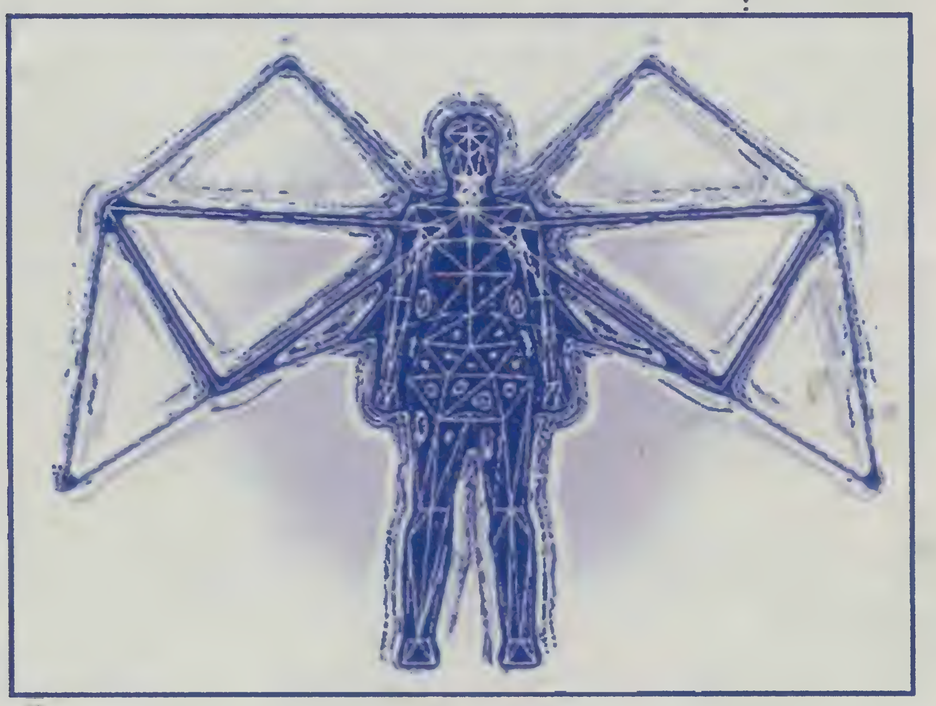
Roberta: Nad animacją bohatera musimy jeszcze popracować, nie jest jeszcze ostatecznie dopracowana, tranzycje nie są wystarczająco płynne. Wygląda to nieźle, ale chcę żeby bohater był jeszcze bardziej dynamiczny. A to trochę jeszcze potrwa.

Reset: *Na koniec trudny temat. Czy będzie trzecia PHANTASMAGORIA?*

Roberta: Nic o tym nie słyszałam.

Reset: *???*

Roberta: Wyprodukowałam pierwszą część i uważam, że była to niezła robota. Nie chciałam robić następnej części - decyzję podjęła firma. Do drugiej części nie dotykałam się w ogóle, nawet w formie luźnego nadzoru. Jeśli spojrzysz na napisy końcowe, zobaczysz, że nie ma tam mojego nazwiska. Moim zdaniem gra nie wyszła rewelacyjnie. Żałuję że tak się stało, bo to zaszkodziło serii. Ale w końcu - nic nie jest wieczne.



Z Roberta Williams
rozmawiał
Jacek Marczewski

CLASH

Na celowniku w październiku

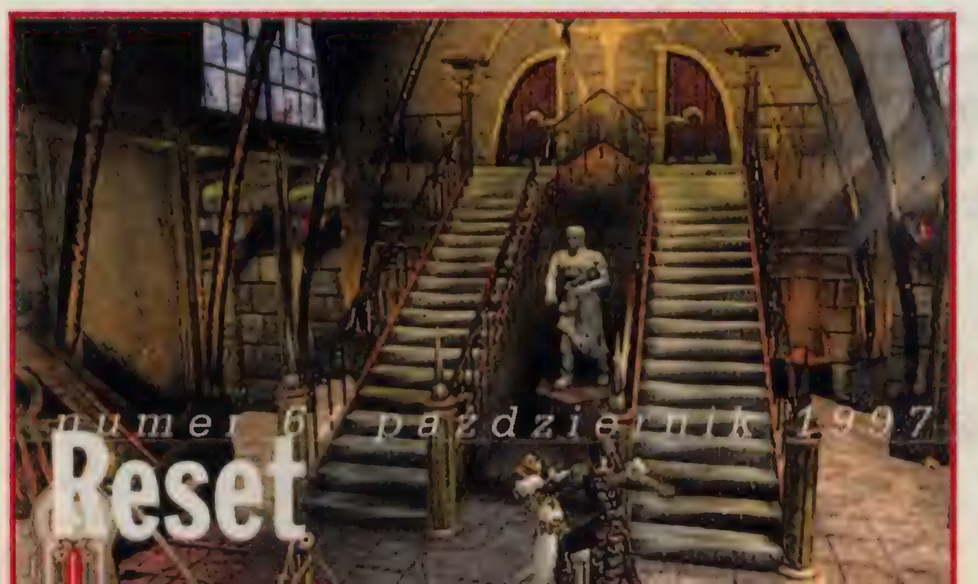
PO REJSIE NA MAZURACH CZY GÓRSKICH WSPINACZKACH POZOSTAŁO TYLKO WSPOMNIENIE. CZŁOWIEK PRZEZ CHWILĘTęski za WIELKIM, BŁĘKITNYM OCEANEM.

Kiedy już przebrniesz przez powakacyjnego bluesa, będziesz mógł się rozerwać przy kilku znakomitych grach komputerowych.

Grą miesiąca RESETU został symulator iF22, wyczarowany przez INTERACTIVE MAGIC. KaYteck samolot dokładnie oblatał i był zachwycony stopniem realizmu lotu. Październik okazał się dobrym okresem dla symulatorów, o czym przekonasz się, czytając opis 688 HUNTER KILLER. Przed rozpoczęciem zabawy w dowodzenie nowoczesnego, nuklearnego okrętu podwodnego, trzeba przebrnąć przez manual wielkości encyklopedii. To raj dla zatwardziałych hardcore'owców.

W świecie przygodówek zapowiada się prawdziwe trzęsienie ziemi - DARK EARTH z KALISTO. Dixie stwierdził, że gra bije na głowę wszystko co się dotychczas ukazało. Nie sposób przemilczeć też obecności na łamach BROKEN SWORDA 2. W Anglii najbardziej reklamowaną grą w londyńskich sklepach jest CONSTRUCTOR. Sprawdziliśmy i rzeczywiście nie trzeba się zmuszać, żeby grać parę nocy z rzędu.

Cały czas dostajemy sporo listów i maili na temat grania w QUAKE'A po sieci. Yoonior, jeden z polskich guru w tym temacie, wyjaśnia tajniki fragowania w Internecie. Szalejący reporter RESETU, McSon wpadł na temat swojego nowego artykułu, kiedy przez godzinkę stał w windzie między piętrami. W Poradnikach poza DUNGEON KEEPEREM, X-COM APOCALYPSE i ATLANTIS, specjalnie dla fanów RPG opsujemy klasycznego ANVIL OF DAWN. Trochę przekornie wracamy do tak dojrzałego hitu, bo uważamy że w pogoni za nowościami nie można tracić z oczu dobrych gier, w które cały czas się grywa



INTRO

Gra miesiąca: iF22 22-24
Dark Earth 26-27
ManxTT 28
Wipeout 2097 29
Constructor 30-31
Dark Colony 32-33
688 Hunter Killer 34-35
Broken Sword 2 36-37
Warlords 3 38-39
Premier Manager 97 40
Actua Soccer Club Edition 41
Overboard! 42
Monopoly, Ryzyko 44-45
Bitwa Morska 44-45
Spirou, Obelix, Tintin, Smurfs 46
Star Control 3 47
Bud Tucker 48
F-16 53

GRA MIESIĄCA

iF-22

KAYTECK

RAPTOR

7 WRZEŚNIA 1997 ROKU, MARIETTA, STAN GEORGIA, REZERWOWA BAZA POWIETRZNA USAF. PILOT OBLATYWACZ PAUL METZ PODRYWA PROTOTYP SAMOLOTU F-22 DO PIERWSZEGO LOTU!

SEN CZY JAWA?

Czy można opracować realistyczny symulator samolotu, którego jeszcze nie ma w czynnej służbie? Team INTERACTIVE MAGIC twierdzi, że tak. Wszak iF-22 jest w ostatecznej fazie testów. Komputerowy model sylwetki aerodynamicznej i zachowania się samolotu w powietrzu jest już perfekcyjnie opracowany. Znane są założenia dotyczące awioniki, wyposażenia i uzbrojenia. Krótko mówiąc, samolot już jest — teraz pozostaje tylko zdobyć akceptację Pentagonu i amerykańskich agencji lotniczych, by mogła ruszyć produkcja seryjna.

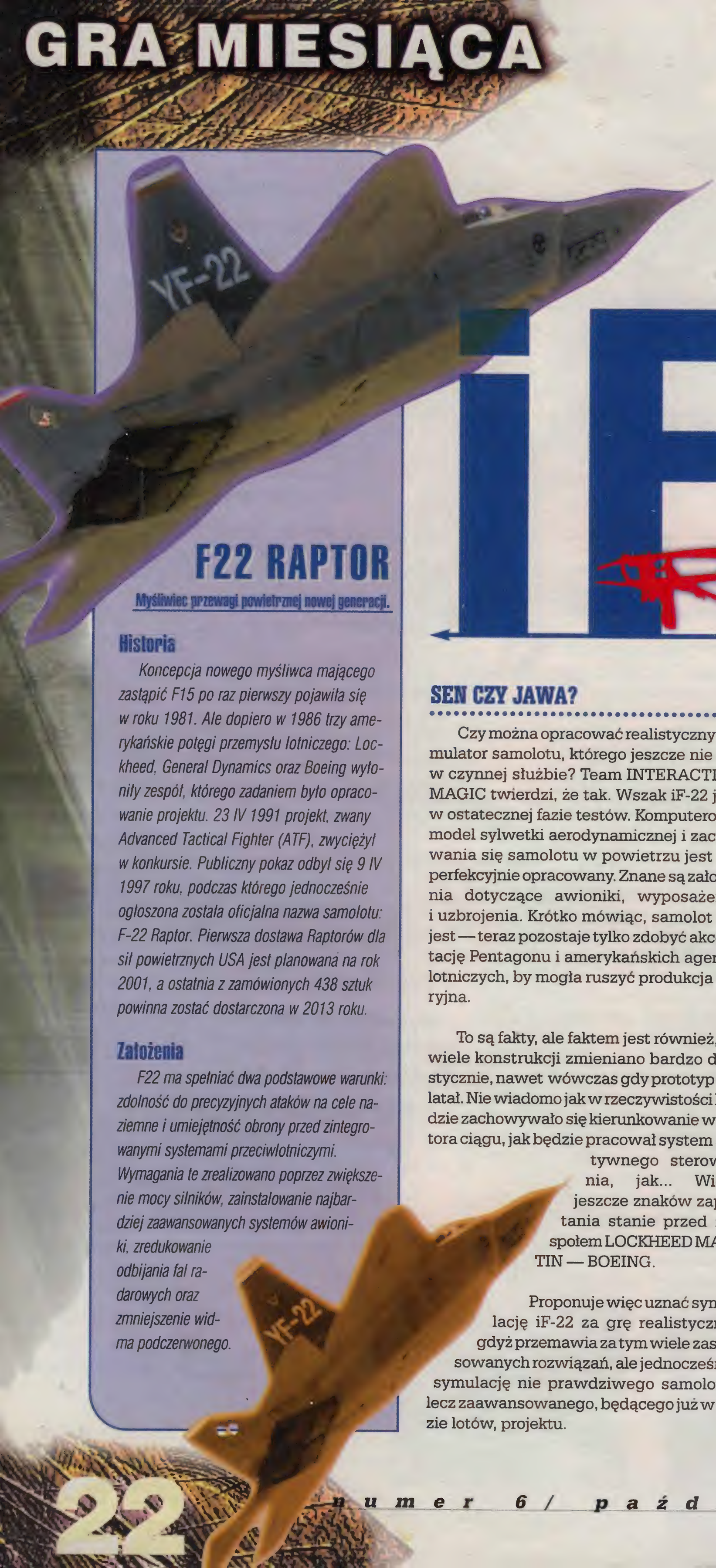
To są fakty, ale faktem jest również, że wiele konstrukcji zmieniano bardzo drastycznie, nawet wówczas gdy prototyp już latał. Nie wiadomo jak w rzeczywistości będzie zachowywało się kierunkowanie wektora ciągu, jak będzie pracował system aktywnego sterowania, jak... Wiele jeszcze znaków zapytania stanie przed zespołem LOCKHEED MARTIN — BOEING.

Proponuje więc uznać symulację iF-22 za grę realistyczną, gdyż przemawia za tym wiele zastosowanych rozwiązań, ale jednocześnie symulację nie prawdziwego samolotu, lecz zaawansowanego, będącego już w fazie lotów, projektu.

iF-22 — YEA!

INTERACTIVE MAGIC nie ukrywa swoich powiązań z doskonałym zespołem twórców symulatorów pracujących swego czasu pod skrzydłami MICROPROSE. Starsi wielbiciele wytrawnych symulacji z pewnością uśmiechną się, gdy zobaczą pierwsze logo rozpoczynające grę — iMAGIC LABS. Jakieś skojarzenia?

IF-22 RAPTOR to złożona symulacja, ale najciekawsze jest to, że gra wcale nie jest taka trudna. Prawdziwa awionika F-22 została tak przemyślana, by informacja podawana pilotowi była jak najprostsza i najdokładniejsza zarazem. Wprawdzie z różnych powodów F-22 nie będzie zbyt łatwy w pilotażu, ale sterowanie płatami i wektorowaniem ciągu odbywa się za pośrednictwem elektronicznego systemu stabilizacji. Piloci śmieją się, że w razie jakiegoś



F22 RAPTOR

Myśliwiec przewagi powietrznej nowej generacji.

Historia

Koncepcja nowego myśliwca mającego zastąpić F15 po raz pierwszy pojawiła się w roku 1981. Ale dopiero w 1986 trzy amerykańskie potęgi przemysłu lotniczego: Lockheed, General Dynamics oraz Boeing wyłoniły zespół, którego zadaniem było opracowanie projektu. 23 IV 1991 projekt, zwany Advanced Tactical Fighter (ATF), zwyciężył w konkursie. Publiczny pokaz odbył się 9 IV 1997 roku, podczas którego jednocześnie ogłoszona została oficjalna nazwa samolotu: F-22 Raptor. Pierwsza dostawa Raptorów dla sił powietrznych USA jest planowana na rok 2001, a ostatnia z zamówionych 438 sztuk powinna zostać dostarczona w 2013 roku.

Założenia

F22 ma spełniać dwa podstawowe warunki: zdolność do precyzyjnych ataków na cele naziemne i umiejętność obrony przed zintegrowanymi systemami przeciwlotniczymi. Wymagania te zrealizowano poprzez zwiększenie mocy silników, zainstalowanie najbardziej zaawansowanych systemów awioniki, zredukowanie odbijania fal radarowych oraz zmniejszenie widma podczerwonego.

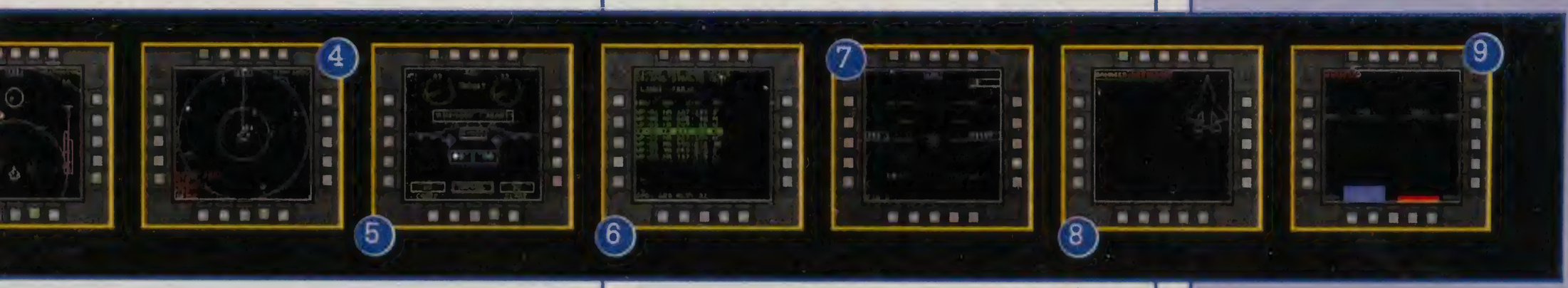
W CIĄGU TRZECH MINUT SAMOLOT OSIĄGA WYSOKOŚĆ 15000 STÓP I PILOT PRZYSTĘPUJE DO WYKONYWANIA OSTROŻNYCH MANEWRÓW TESTOWYCH. PO NIECAŁEJ GODZINIE MASZYNA LĄDUJE.

ostrzejszego manewru komputer pokładowy odbierze im dowództwo. Oczywiście, nie oznacza to, że gra jest dziecinnie prosta i wystarczy tylko wcisnąć guzik, by wystrzelić śmiercionośny pocisk.

Nie ma tak łatwo. Projektanci starali się opracować w miarę realistyczne pole walki, które między Bogiem a prawdą, nie jest dla pilota niczym przyjemnym. W powietrzu panuje spory tłok. Kręci się dużo maszyn sojuszniczych, ale ciebie powinni bardziej interesować faceci w MiG'ach i Suchojach. A ci potrafią ugryźć, szczególnie podczas potyczek nad Ukrainą. O ile w Bośni możesz pozwolić sobie na małe co nieco, o tyle w walce z doskonale wyszkolonymi Rosjanami musisz być bardzo uważny. Oczywiście, do tego wszystkiego dochodzą stacje wczesnego ostrzegania i mrowie wyrzutni SAM, które naczelne dowództwo porozmieszczało szczodrą ręką.

Twoim jedynym sprzymierzeńcem jest niewidzialność, a mówiąc bardziej fachowo: zmniejszony przekrój echa radarowego. Staraj się jak najdłużej pozostać nie wykrytym. Zaskoczenie to twój podstawowy atut — lepszy niż AGM-154 w komorze ładunkowej.

Tak więc jeśli nie musisz, to nie włączaj radaru, nie otwieraj klap i nie wychylaj się z kabiny. O ile w powietrzu znajduje się AWACS, korzystaj z jego namiarów — będziesz dokładnie wiedział, co się wokół dzieje. Pamiętaj, że masz konkretne zadanie do wykonania — nie baw się w kowboja i nie atakuj wszystkiego co się rusza albo wygląda denerwująco — wszak nie ciągniesz za sobą wagonu amunicji.



Efekty.

Zaskakujące osiągi zapewniają silniki Pratt & Whitney F119-PW-100 o ciągu 155 kN każdy, przy czym masa własna samolotu została znacznie obniżona dzięki wykorzystaniu materiałów kompozytowych. Zastosowanie znanej z F117 technologii „stealth" oraz umieszczenie uzbrojenia w lukach znacznie obniżyło poziom echa radarowego. Zainstalowanie najnowocześniejszej elektroniki jest chyba oczywiste. Sensory pozwalają na dużo wcześniejsze wykrycie przeciwnika niż w F15. Awionika została zaprojektowana tak, aby pilotowi dostarczać tylko najważniejsze informacje wcześniej przetworzone przez „inteligentne" systemy komputerowe. Nie trzeba chyba dodawać, że wszystkie ważne układy elektroniczne są dublowane na wypadek uszkodzenia. W tym celu został również zaprojektowany układ hydrauliczny, który jest całkowicie odporny na ogień. Konstruktorzy zadbali również o zmniejszenie emisji promieniowania podczerwonego.

GRA MIESIĄCA

1 Tryb obronny
Tryb ten podaje informacje o zagrożeniach zarówno z powietrza, jak i z ziemi. Mapa zagrożeń powstaje dzięki analizie źródeł promieniowania elekromagnetycznego (po ludzku — radarów). System pokładowy automatycznie porównuje moc sygnału z profilem wykrywalności twojego samolotu.

2 Tryb informacji taktycznej
MFD w tym trybie wyświetla kompleksową sytuację taktyczną. Komputer po analizie danych, generuje obraz ze wszystkich źródeł informacji o otoczeniu. Tryb ten wykorzystywany jest podczas atakowania celów naziemnych (na nim wyświetlony jest punkt prawdopodobnego uderzenia).

3 Tryb ataku
Wykorzystywany jest podczas finalnej fazy ataku. W zależności od aktywnego uzbrojenia, podawane są tu dokładne informacje o celach naziemnych, bądź powietrznych.

4 Tryb walki kontaktowej
Ma ci pomóc odnieść zwycięstwo w manewrowej walce kontaktowej. Otrzymujesz najdokładniejsze informacje o samolocie przeciwnika (łącznie z zobrazowaniem pionowym pola walki).

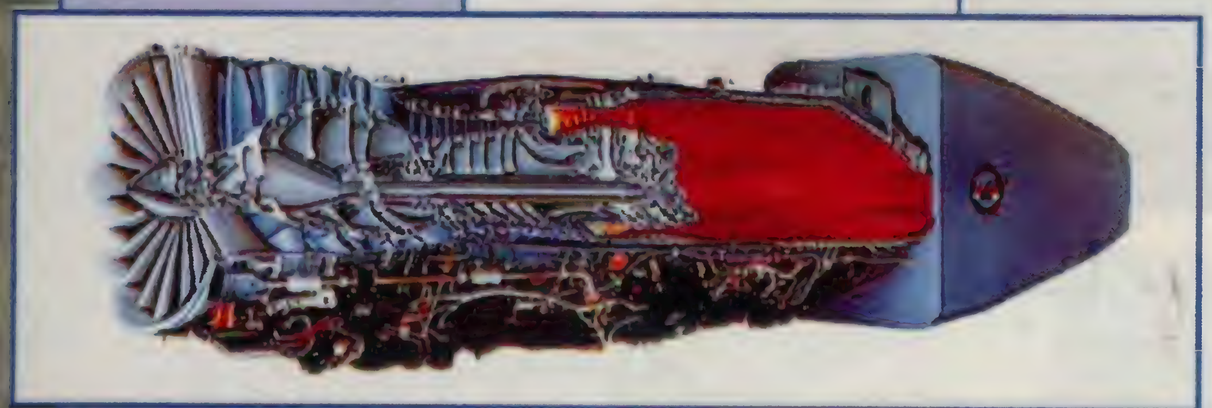
5 Tryb informacji pokładowej
Na MFD pracującym w tym trybie znajdziesz wszelkie informacje o swoim podniebnym pupilku. Podawane są dane o stanie zespołów napędowych, uzbrojeniu i systemach obronnych.

6 Tryb nawigacyjny/ komunikacyjny
Podaje dokładne dane o punktach nawigacyjnych i stanie systemów łączności. Zwróć uwagę na sugerowaną prędkość i wysokość lotu.

7 Tryb duplikowania HUD
W tym trybie podawane są najistotniejsze informacje z HUD.

8 Tryb uszkodzeń
Jeśli oberwałeś, warto dokładnie sprawdzić co ci źli ludzie popsuli. Zauważ, że komputer pokładowy podaje nawet szacunkowy stan uszkodzeń.

9 Tryb profilu wykrywalności
Pozwala dowiedzieć się, jak bardzo niewykrywalny jest twój myśliwiec. Podawany jest zarówno profil radarowy, jak i zobrazowania termicznego.



CPS...

Projektanci z iMAGIC LABS nie postarali się tylko w kilku kwestiach. Po pierwsze, mapa na odprawie jest tak nieczytelna, że bez problemu wygrałaby konkurs szpiegowski na najbardziej dezorientującą mapę. Po drugie, sylwetki samolotów... — no cóż, trudno ukryć, że w kilku symulatorach zrobiono w tej kwestii znacznie więcej. Po trzecie, efekty specjalne. Wszystkie dymy, wybuchy, pióropusze smug silników odrzutowych zostały opracowane w sposób dyskusyjny. Po czwarte i ostatnie, praca radaru. Zdaję sobie sprawę, że Amerykanie to pomysłowe chłopaki, ale pasmo 70 stopni od osi samolotu, przy zasięgu 120 mil pachnie już lekką przesadą.

GRAFIKA

iF-22 to druga symulacja (po EF2000), w której do wypełnienia prawdziwego terenu użyto tekstur o niemalże fotograficznej jakości! I to do sporego kawałka. Dotychczas takie atrakcje graficzne zarezerwowane były dla symulatorów, delikatnie mówiąc, mocno zręcznościowych. Trzeba przyznać, że teren robi wrażenie (o ile się za bardzo nie zniżysz, bo wtedy wiadomo — wielkie kwadraty). Autorom udało się nawet starannie wkomponować w to wszystko cele, które atakujesz i podziwiasz. Niestety, nadal pozostaje wrażenie ustawienia obiektów na idealnie płaskim terenie, choć nie jest to już tak rażące.

POLE WALKI

Walczyć możesz zarówno w pojedynczych misjach, jak i prowadząc całą kampanię. Teatry działania są dwa: Bośnia i Ukraina. Oba scenariusze opracowano w oparciu o prawdziwe dane geograficzne i wojskowe. Tak więc latasz nad takim samym terenem, jaki jest w rzeczywistości. Nie wierzysz? Weź sobie mapę drogową — zapewniam, że zdziwisz się. Koncepcje konfliktów opracowane są rzetelnie i wiarygodnie.

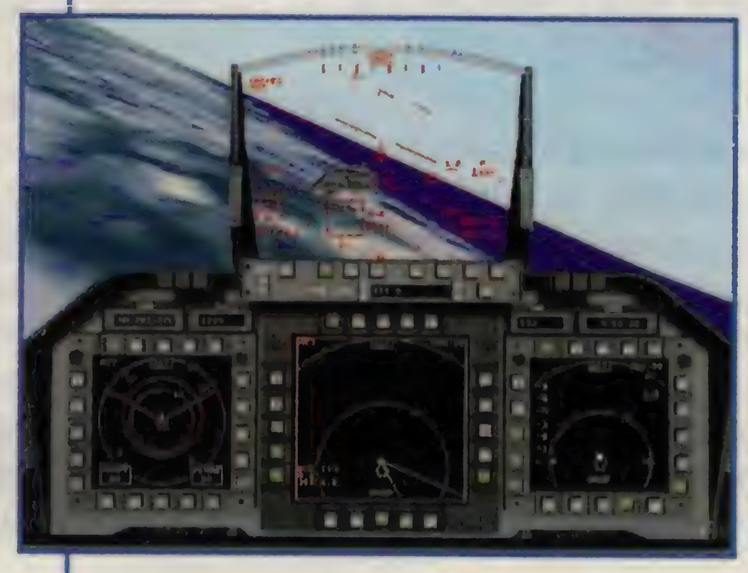
Poza tym, jak na porządną symulacje przystało, możesz latać wspólnie ze znajomymi. Możecie walczyć ze sobą, wspólnie wykonywać misje lub wziąć udział w CAPTURE THE FLAG. To ostatnie zadanie polega na tym, że dwie „drużyny" muszą zniszczyć obronę przeciwlotniczą neutralnego lotniska, następnie eskortować C-17 z oddziałem specjalnym, który ma zająć lotnisko. Pomysł doskonały — można zarazem potrenować walkę powietrzną, atakowanie celów naziemnych i eskortowanie.

KOMUNIKACJA!

Kolejną zaletę iF-22 stanowi system komunikacji. Przez radiostację UKF, system IFDL oraz kanał ogólny, możesz komunikować się z różnymi jednostkami sojuszniczymi. Oczywiście, najistotniejsza jest wymiana informacji przez IFDL, z systemami AWACS i JSTARS. Dzięki nim będziesz mógł lecieć prawie niewykrywalny, dysponując jednocześnie pełnym obrazem taktycznym pola walki. Ba, możesz nawet wystrzelić rakietę, która będzie korzystała z systemu AWACS, a nie z namiarów pokładowego radaru. System łączności pozwoli ci współdziałać z oddziałami specjalnymi. Komandosi oświetlają desygnatorem laserowym ważny cel, dzwonią do ciebie i mówią: chłopie, przylatuj i walnij pigułę w kwadracie XX. Ty, o nic się nie martwiąc, zwalniasz bombę klasy LGB i jesteś pewien, że trafisz.

LĄDOWANIE

Symulator iF-22 jest dość specyficzny. Łączy łatwość obsługi, z realizmem pola walki i pracowicie przygotowanym modelem lotu. Skorzystać może z niego znacznie więcej osób, niż gdyby była to realistyczna symulacja maszyny, będącej aktualnie w czynnej służbie. Widać, że nawet US AF ma istotne wymagania jeśli chodzi o walory „user-friendly". Poza tym, nie oszukujmy się — jest to symulator samolotu, którego jeszcze nie ma i wszystkie sporne sprawy rozwiązano na korzyść maszyny.



DANE TECHNICZNE:

Załoga: *1 osoba (F22B — 2 osoby)*
Silnik: *Pratt & Whitney F119-PW-100 (2 x 155 kN ciągu)*
Długość: *18,92 m*
Rozpiętość skrzydeł: *13,56 m*
Wysokość: *5 m*
Masa własna: *ok. 15 t*
Masa startowa: *ok. 27 t*
Prędkość maksymalna: *2.0 Macha*
Prędkość maksymalna bez dopalacza: *1.5 Macha*
Zasięg: *3000 km*

Imperium upadło...
Chaos panoszy się na ziemi...
Potężni Lordowie Wojny
powstali do walki o wszystko

WARLORDS™ III

Reign of Heroes™

Zbuduj imperium z popiołów krainy rządzonej przez Umarłych. Połącz strategię ze swoimi umiejętnościami bitewnymi i potężną magią, aby stać się absolutnym władcą krainy... lub zostać zgniecionym przez zbrojne zastępy bezwzględnych wrogów.

- Wróg obserwuje Twoje poczynania przy pomocy zaawansowanych algorytmów AI dostosowując strategię do wykonywanych ruchów
- Nowy tryb walki pozwala na grę przez: internet, modem, sieć IPX lub e-mail
- Możliwość gry do 8 graczy dzięki firmy Red Orb Zone™
- Generator losowy map pozwala na nieskończoną ilość nowych scenariuszy
- 80 w pełni animowanych wojowników posiadających nowe zaskakujące czary

Prepare for Battle

Copyright ©1997 Strategic Studies Group. All rights reserved. Warlords is a trademark of Strategic Studies Group. Reign of Heroes, Red Orb Entertainment, Red Orb Zone and Broderbund are trademarks and/or registered trademarks of Broderbund Software, Inc.

Red Orb Entertainment is a division of Broderbund Software, Inc. All other company and/or product names are trademarks and/or registered trademarks of their respective manufacturers.
Dystrybucja w Polsce: Mirage Media s.c. 03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c, tel/fax 616 1555, 616 1591, 617 9321.

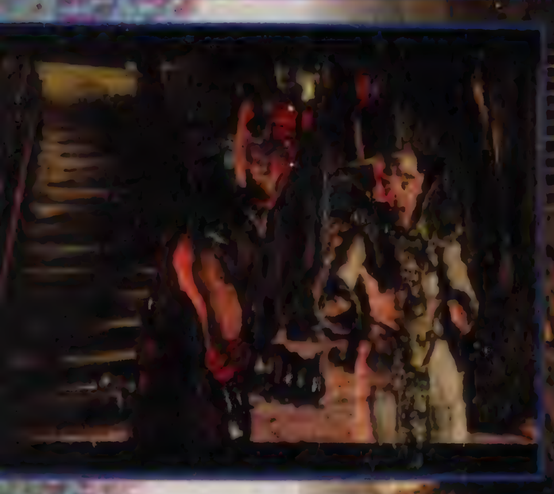
MIRAGE

www.mirage.com.pl

DARK EARTH

COKOLWIEK W TEJ GRZE UCZYNISZ, DOŚWIADCZYSZ SKUTKÓW SWOICH DZIAŁAŃ.

TOMASZ PRZYJEMSKI



Nad nowoczesną metropolią zapadła noc. Ożywają neony, kolorowe ekrany reklamowe, snopy światła z policyjnych helikopterów oraz oświetlone okna drapaczy chmur. Gdzieś, w ciasnej obskurnej uliczce (jakie zawsze znajdą się nawet w najnowocześniejszym mieście) jest jeszcze jedno światło, leniwie pełzające po wymalowanym wraku starego samochodu. Wokół ognia rozpalonego w dużej stalowej beczce zebrały się trzy postacie. Dwóch mężczyzn i kobieta. Wyglądają na klasycznych przedstawicieli cyberpunka. Ot, typowa lokalna lumperia... Ale jest jeszcze jedno światło, które zaniepokojonym gestem skonstruowanego ze stali szkieletu ręki wskazuje jeden z zebranych. Wybuch na niebie. I jeszcze jeden. Kolejny....

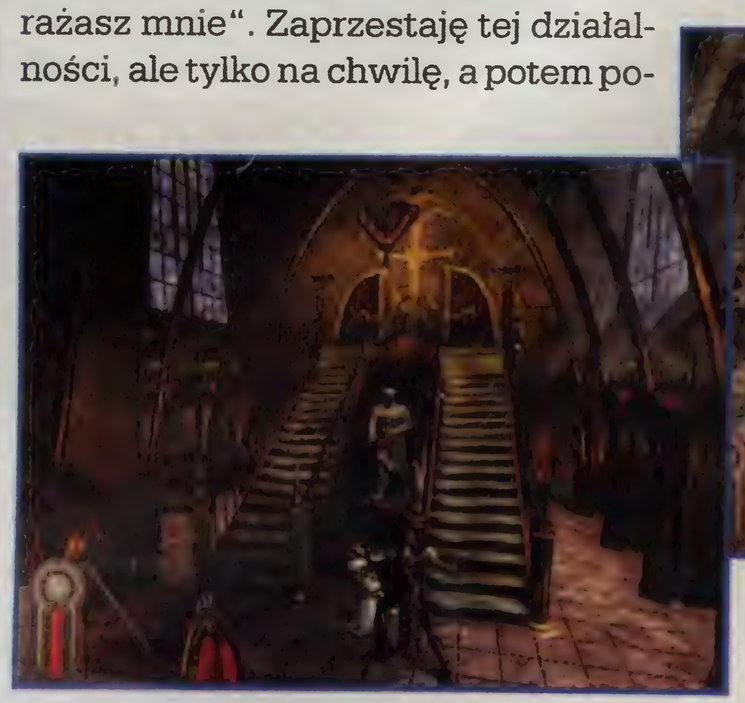
A potem złociste kule ognia lądują na dachach wieżowców. Szokuje spokój wyniosłych konstrukcji w obliczu fali płomieni, nieubłaganie sunącej, by zamienić je w zgliszcza.

Cywilizacja starożytnych uległa zagładzie, a świat pogrążył się w ciemnościach. Ci, którzy przeżyli Wielki Kataklizm, wspólnie wyruszyli w poszukiwaniu krainy, w której świeci słońce. Po długiej wędrówce znaleźli takie miejsce i wybudowali tam miasto Sparta oraz świątynię poświęconą bogu słońca.

Po wielu latach od tych wydarzeń Arkhan, jeden ze strażników ognia, okaże się jedynym człowiekiem, który będzie w stanie uratować Spartę przed mrocznym niebezpieczeństwem...

Intro zrealizowane jest znakomicie, a kobiecy głos, który opowiada tę historię przywołuje chwile emocji przeżywane podczas oglądania historycznego już dziś wprowadzenia do DUNE 2. DARK EARTH to przygodówka w stylu ALONE IN THE DARK, ale takiej grafiki i animacji jeszcze nie oglądaliśmy. W porównaniu z bohaterami DARK EARTH, postaci z THE CITY OF LOST CHILDREN to niezgrabne roboty, a znakomita animacja ECSTATICI to przecież tylko komiks. Tutaj mamy realizm. Gdy rozpoczyna się gra, Arkhan budzi się w swoim pokoju, obok swej ukochanej Kalhi. Ta kształtna kobieta przeciąga się rozkosznie, podczas gdy my sterujemy Arkhanem, próbującym zebrać myśli po dziwnym śnie, jaki przyśnił mu się tej nocy.

Po rozmowie z dziewczyną Arkhan rusza ku drzwiom. Gdy szykuje się je otworzyć, Kalhi krzyczy ze śmiechem. „Wychodzisz w tym stroju?“ Równie zaskoczony jest czekający przed drzwiami towarzysz Arkhana, Zed. „Ubierz się człowieku, albo Provost Dorkhan wtrąci cię do lochu“ krzyczy, popychając bohatera w kierunku otwartych drzwi. Z powrotem w pokoju. Arkhan podchodzi do Kalhi. Przechodzę w tryb walki i zaczynam niebezpiecznie wymachiwać pięściami koło dziewczyny. „Arkhan, powinieneś trenować z Zedem a nie ze mną“ mówi ta rozbawiona, lecz gdy ciosy nie zamierają, dodaje „Przestań, przerażasz mnie“. Zaprzestaję tej działalności, ale tylko na chwilę, a potem po-



wracam do Kalhi z szablą strażnika ognia. Parę cięć nad jej głową i dziewczyna zaczyna krzyczeć, a z ust. Arkhana wydobywa się „Ty mała dziwko, dam ci teraz nauczkę". Gdy w pokoju pojawia się odziana w zbroję kobieta, Arkhan z wyzwiskami rzuca się w jej kierunku. Powstrzymuje go jednak strzał z pistoletu. Kalhi płacze.

I to robi wrażenie — inteligentne reakcje programu na różne zachowania bohatera. Gdy dawniej próbowałeś kogoś zabić, nie zawsze było to możliwe, a teraz proszę bardzo, chcesz zabić głupiego kapłana? — nie ma sprawy; Kalhi nie wydaje ci się już atrakcyjna? — więc ją zabij, słuchając przerażonych okrzyków i smakując jej jęki, gdy bezwładnie osuwa się na posadzkę. I nie wiadomo, jaki będzie to miało wpływ na dalszy ciąg akcji! Aż się dowiesz...

Wewnątrz komnat płoną najprawdziwsze ognie, a cienie postaci tańczą na posadzce i zmieniają się wraz z ich ruchami. Wspaniała jest praca nieruchomej kamery. Gdy po raz pierwszy wchodzimy na dziedziniec, przedstawiony jest z lotu ptaka.

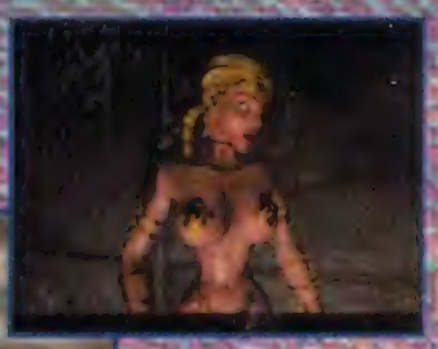
To widok jednorazowy, którego nie zobaczymy już ponownie, jak pojedyncza scena z filmu, do której już nie wrócimy. Postacie w grze żyją swoim życiem. Strażnicy ognia podążają za swoimi sprawami. Niezwykle efektowny jest widok człowieka, który wyłania się gdzieś w tle za Arkhanem i podąża w sobie tylko znanym kierunku. Chcemy się czegoś o nim dowiedzieć? Nie ma problemu, można do niego podbiec i nawiązać rozmowę. Na dziedzińcu widzimy jak Wielka Wizjonerka Światła Lory rozmawia z ojcem Arkhana, Rylsadharem. Gdy Lory oddala się, nie musimy za nią iść, ale wtedy nie ujrzymy sceny, w której strażnik przy drzwiach pozdrawia ją słowami „światło z tobą"!

Takich smaczków jest wiele, wiele więcej. Mechanizm zapisywania stanu gry został interesująco wkomponowany w samą rozgrywkę. Sejwować można tylko przed „krzyżami na ścianach", czyli symbolami boga-słońce. Arkhan wznosi wtedy ręce i mówi pewnym głosem „Słoneczny boże, błogosław mnie swymi promieniami". Z czasem naszego bohatera zaczyna trapić jednak przedziwna choroba, na którą będzie musiał znaleźć lekarstwo. Jego głos staje się gardłowy, a później, o wiele później, z trudem wydobyte „Słoneczny boże, pomóż mi" brzmią niezwykle dramatycznie.

Prócz realizmu jest jeszcze rozmach, gdyż intryga w grze jest naprawdę znakomita. Program dysponuje bardzo użyteczną możliwością przeczytania zapisów wszystkich odbytych do tej pory rozmów. Możemy również odtworzyć obejrzane już znakomite scenki przerywnikowe. A te naprawdę zapierają dech w piersiach...

Zagadki? Spróbujcie wygrać w Yong Armala Sadaka. Z tym najzwyklejszym reversi nie zawsze są w stanie sobie poradzić internetowe applety, zaprogramowane wszak do wygrywania...

Wracam na MROCZNĄ ZIEMIĘ.



PRODUKCJA
Kalisto

DYSTRYBUCJA
IPS Computer Group

CENA
jeszcze nieznana

UWAGA!...
Szokujący klimat
bezbłędne wykonanie
najlepsza przygodówka
od czasu AITD?

MANX TT SUPER BIKE

Mimo dużej popularności trójwymiarowych wyścigów, ze świecą szukać można dobrych gier traktujących o zmaganiach kierowców motocykli. W ciągu ostatnich dwóch lat pojawiły się jedynie dwie godne uwagi pozycje: ROAD RASH firmy ELECTRONIC ARTS oraz największa niespodzianka ostatnich miesięcy — MOTO RACER ze stajni DELPHINE SOFTWARE.

SEGA znana jest głównie przedstawicielom konsolowego świata, choć firma objawiła się kilka razy także i ortodoksyjnym pecetowcom, wydając m in. konwersje przebojów z Saturna — VIRTUA COP i PANZER DRAGOON. Także i wyścigi motocyklowe, pod nieco przydługim tytułem MANX TT SUPER BIKE, w istocie modyfikacja gry z konsoli.

MANX TT SUPER BIKE to dość istotny konkurent MOTO RACER — głównie dlatego, że konkurencja na tym polu praktycznie nie istnieje. Gra nie jest zbyt trudna, choć minie trochę czasu, zanim dojedziesz na metę na pierwszej pozycji. Oponenci stosują nie do końca uczciwe metody, zajeżdżając drogę lub spychając z trasy. Co oznacza, że wszystkie chwyty dozwolone. Trzeba głośno powiedzieć, że charakter gry jest mocno zręcznościowy. Do rzadkości należą regularne i proste odcinki dróg — motory podskakują na nierównościach terenu, szorując zawieszeniem przy szczególnie twardych lądowaniach. Nawet uderzenie z dużą prędkością w bandę powoduje tylko chwilowe zatrzymanie pojazdu! W przeciwieństwie do MOTO RACER, w MANX TT bardzo trudno jest wypaść z siodła (motoru). Autorzy pozostawili do wyboru kilka maszyn, różniących się w zasadzie jedynie skrzynią biegów oraz kolorami, gdyż ich parametry (zwrotność, przyśpieszenie etc.) nie mają zastosowania w praktyce.

MANX TT pozwala na wymiatanie w kilku trybach. ARCADE to zwykłe zręcznościowe wyścigi, PC MODE pozwala na trening, udział w Mistrzostwach oraz ściganie się w trybie Super Bike. Opcja TIME TRIAL umożliwia wyścig z czasem, zaś Multiplayer nie trzeba chyba komentować. SUPER BIKE pozwala na grupowe hasanie po siatce lokalnej IPX, poprzez Internet oraz kabelek. Ścigać można się na czterech zaledwie trasach, a właściwie — tylko na dwóch, tyle że przedstawianych na dwa różne sposoby. Wyposażone w tłumy gapiów trasy różnią się jedynie objazdami oraz ilością zakrętów, gdyż wszystkie bazują na tym samym schemacie. Niestety, wszystkie te ozdobniki są w pełni dwuwymiarowe, przez co z bliska wyglądają nieładnie. Po dojechaniu na metę, zawodnika otaczają rozentuzjazmowani kibice. Muszę przyznać, że czułem się dość nieswojo w tłumku granulowatych bitmap. Poza tym jest dobrze: drzewa rzucają cień na drogę, a pozostałe obiekty trasy — mimo że dwuwymiarowe — prezentują się przyzwoicie.

Rozgrywce towarzyszy bardzo przyjemna, rockowa muza. Na tle gitarowego szaleństwa świetnie brzmią zarówno wszelkiego rodzaju komentarze ,jak i wycie silników. SUPER BIKE obsługuje także akcelerator 3D z chipem 3Dfx Voodoo, choć standardowo działa także na nieuzbrojonych komputerach. Engine MANX TT jest bardzo szybki — już na Pentium 100 gra pomyka z rozpostartymi skrzydłami.

Czy MANX TT jest lepszy od MOTO RACER? Raczej nie. Cztery trasy produktu SEGA nie dorastają pod względem wykonania do pięt tym z gry DELPHINE SOFTWARE, zaś cały MANX TT jest znacznie mniej efektowny od swego konkurenta. Pojeździć można, bo nie trzeba płacić za benzynę — ale jeśli jest szansa pograna u kolegi...

MAMUT

WIPEOUT 2097

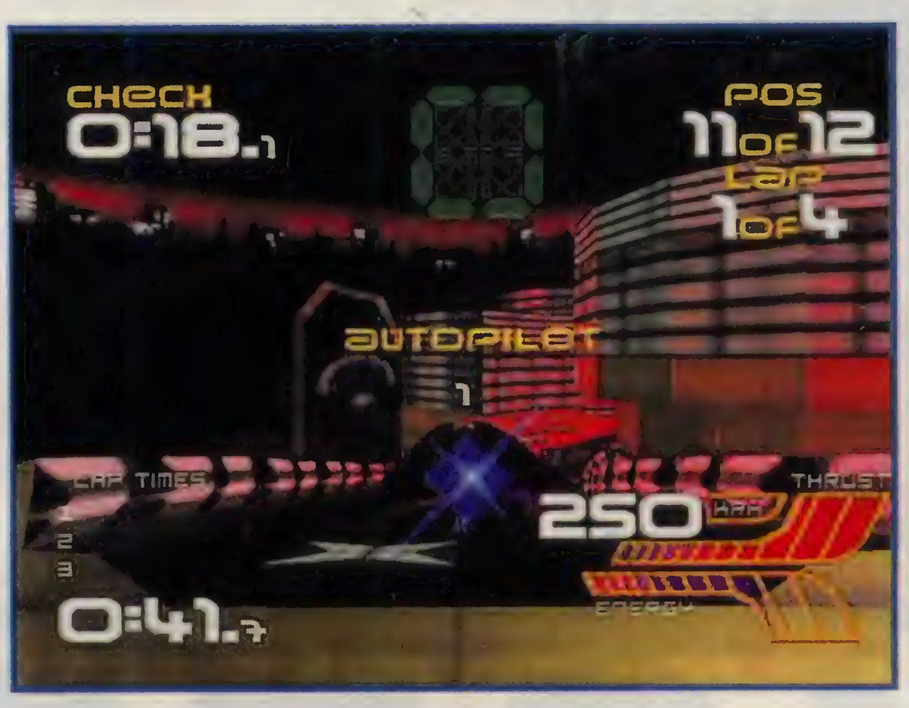
MAMUT

WE WCZESNYCH POCZĄTKACH ISTNIENIA PLAYSTATION GRA WIPEOUT BYŁA — OBOK TEKKEN, BATLLE ARENA TOSHINDEN ORAZ LOADED — JEDNYM Z POWODÓW, DLA KTÓRYCH NALEŻAŁO KUPIĆ PSXA.

Wersja gry przeznaczona na domowe komputery nie odniosła spodziewanego sukcesu. Starczy rzec, że w porównaniu z jej konsolowym odpowiednikiem wyglądała blado.

Wydawca gry, PSYGNOSIS, bardzo szybko wypuścił na rynek sequel — WIPEOUT 2097. Opublikowany pierwotnie wyłącznie na konsolę PSX, 2097 zrobił na graczach duże wrażenie. Niespełna rok po wydaniu konsolowej wersji, PSYGNOSIS zdecydował się na wyprodukowanie konwersji na domowe komputery.

2097 to kolejna wizja futurystycznych wyścigów unoszących się nad ziemią sportowych bolidów. Jej podstawowym atutem jest niesamowita prędkość programu — w czasie wyścigu z pola widzenia szybko umykają wszelkie obiekty, czasem aż czuć pęd powietrza! Gra ewoluowała od czasów pierwszej części — nie ma już opcji tankowania, trudno oprzeć się złudzeniu, że samego strzelania jest znacznie mniej, zaś wszystkie statki wydają się bardzo podobne.



Druga porcja WIPEOUT oferuje fantastyczny klimat bezpardonowej walki i morderczej rywalizacji uwięzionych, w kabinach pojazdów, pilotów. Po części wpływ na to ma możliwość użycia wielu „wybuchowych" zabawek. Przelecenie nad umieszczonym w podłożu świecącym czujnikiem procentuje zdobyciem przeróżnych dodatków. Gracz może pozostawić po sobie kilka min, posłać przeciwnika do diabła

za pomocą wiązki laserowej, wywołać małe trzęsienie ziemi czy też włączyć turbo-dopalacz. Miejsce akcji gry nie wykracza poza granice Niebieskiej Planety — wyścigi rozgrywają się wysoko w górach, na trasach przecinających gęste lasy oraz w gigantycznych metropoliach. Na każdej z tras coś się dzieje — jeździ metro, pada deszcz lub majestatycznie przesuwają się nad nią stero-

wce. Dość często zdarzają się przeróżne rampy, odskocznie oraz przerwy w torze, które należy pokonywać na pełnym gazie. Jeśli jednak wylecisz zza obręb toru, nie przejmuj się — odpowiedni transporter zaraz odstawi cię na miejsce.

WIPEOUT 2097 chodzi jedynie na komputerach wyposażonych w akceleratory graficzne bazujące na technice Power VR oraz Direct 3D. Podziw budzą szczegółowo opracowane obiekty — ponad pędzącymi pojazdami lewitują reklamowe billboardy, czasem pada rzęsisty deszcz, z przerdzewiałych rur (trasy miejskie) wypływa jakaś substancja, z krzaków wylatują przerażone ptaki... Także wystrzelone pociski doskonale wyglądają, atakując oczy oślepiającym blaskiem. Duże wrażenie robią efekty świetlne — wspomniane wcześniej czujniki oświetlają pewien obręb toru, zaś wylot silnika każdego pojazdu świeci się, co znacznie ułatwia podążanie z peletonem wyścigu. Bardzo często panuje półmrok — i tylko dzięki tymże elementom można utrzymać właściwy kierunek lotu. Zastrzeżenia można mieć jedynie do wszelkiego rodzaju eksplozji, które wydają się być nazbyt „dwuwymiarowe".

WIPEOUT 2097 naprawdę robi wrażenie. Adrenalina uderzająca do głowy, niesamowita prędkość oraz wymiatanie w rytmie techno to moje ulubione połączenie.

Celem gry jest zbudowanie dużej wioski, mającej przynosić kolosalne dochody. Ty, jako młody ambitny inwestor i biznesmen w jednej osobie ruszasz na podbój miasteczka. Na początku wygląda ono jak pole przedzielone wieloma ścieżkami — czyli dosyć nieciekawie. Budowę rozpoczynasz od tartaku i kilku drewnianych chat. Nowopowstałe budynki zasiedlasz dostępnymi ci lokatorami. Każda rodzina może „produkować" kolejnych mieszkańców, najróżniejszych pracowników lub pieniądze. Początkowo dostępna jest tylko najniższa warstwa społeczna: wandale i potomkowie Elvisa! Poziom inteligencji przyszłych pokoleń można usprawnić montując w domu komputer (sic!). Na początku gry produkcja jest ograniczona, dopiero po postawieniu cementowni otwiera się cała gama możliwości.

Jak to w grach bywa, im dalej zajdziesz tym większa kasa wpada do twojej kieszeni, ale i tak problemów jest coraz więcej. Już prawie na samym początku zaczynają się narzekania: jedni mają za małe ogródki, drudzy za duże. Jednak wbrew pozorom większość kłopotów można bardzo łatwo rozwiązać — trzeba tylko zrozumieć, o co tak naprawdę chodzi mieszkańcom. Początkowo wystarczy ich udobruchać kilkoma drzewkami przed domem, później trzeba instalować krasnale ogrodowe, małe baseny, budy dla psów, szopy i wiele innych ustrojstw. Możliwości jest wiele, w zależności od stopnia inteligencji, rodziny mają odmienne wymagania: hipisi muszą posiadać żywopłot (ach, te upodobania pokolenia Woodstock!), a klasa średnia nie cierpi czerwonych ludków. Dodatkowym utrudnieniem jest to, że kiedy jednemu z lokatorów dogodzisz i zamontujesz jakieś fajne gadżety, to sąsiedzi ochrzanią cię, bo poczują się zaniedbani i poniżeni. Zabawy jest od groma i ciut ciut. Żeby nie było za mało, każdy dom się psuje i trzeba je ciągle naprawiać, a czasu jest niewiele.

CONSTRUCTOR

Z ciekawszych rzeczy można wymienić różne standardy wyposażenia domu. Jeśli przykładowo chcemy, żeby dana rodzina szybciej płodziła wrzeszczące dzieciaki, to poprawiamy sypialnie do stanu De Luxe. Możemy także usprawnić pokój rekreacyjny kuchnię i toalety. Ten pierwszy powoduje wolniejszą dewastację domu (mniej toksycznych wycieków), drugi poprawia ogólne zadowolenie mieszkańców, a ostatnie odciąga uwagę domowników od świata zewnętrznego.

CONSTRUCTOR został wyposażony w opcje gry z komputerem lub z większą ilo-

ścią graczy. Wtedy zaczyna się dopiero prawdziwa zabawa! Po zbudowaniu kilku specjalistycznych budynków możesz nasyłać na rywali złodziei, wandali, sabotażystów, hipisów, gangsterów i innych gagatków. Słowem, ma się kontakt z atrakcjami każdego dobrze rozwiniętego miasta. Gdy gra się w pojedynkę, nasiada swoją „własną" animację. Są wśród nich obrzydliwe: np. wstrętne bachory puszczające bąki, bekające i dłubiące sobie w nosie (feee). Generalnie jednak owe animacje są sympatyczne i estetycznie wykonane. Dźwięk w CONSTRUCTORZE został pieczołowicie dobrany do sytuacji: odgłosy rzucanych pojemników na śmieci, imprezy chuliganów na ulicach, bojowe okrzyki, płonące domy, czyli po prostu muzyka dla uszu.

Osobiście bardzo mi się podoba, że każdy skrawek miasta można zaprojektować sa-

TOP

DŁUGI CZAS GIER EKONOMICZNYCH BYŁO JAK NA LEKARSTWO. PRODUKTY TEGO TYPU DOPIERO TERAZ ODRADZAJĄ SIĘ NA NOWO. JEDNYM Z NICH JEST CONSTRUCTOR — BUDOWA MIASTA Z DUŻĄ DOZĄ HUMORU.

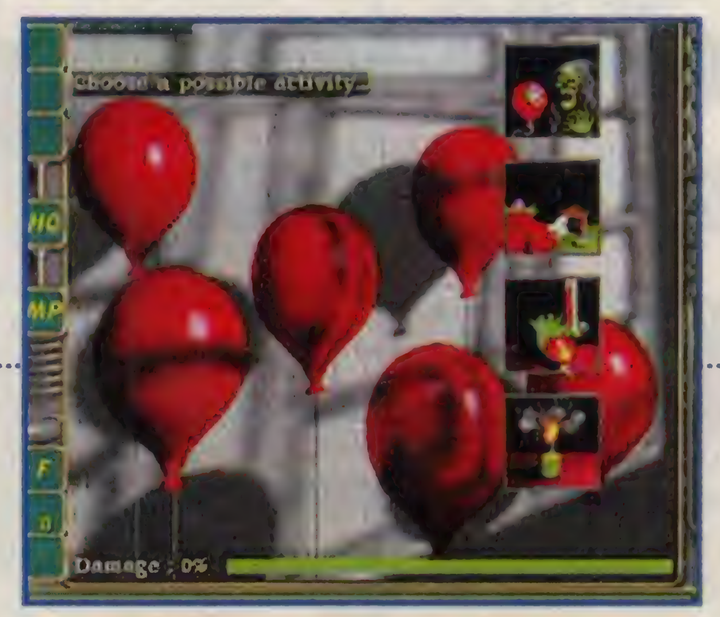
COVAL

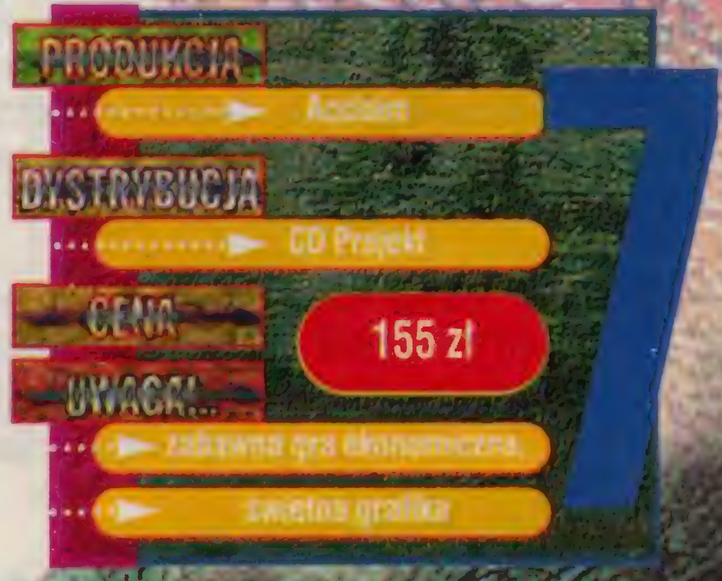
wet bez komputera, CONSTRUCTOR szybko się nudzi — ciągłe budowanie, naprawianie i tak w kółko. Tryb ten może służyć tylko do nauki, ponieważ początkowo całkowicie nie wiadomo, co jest grane i co do czego służy.

CONSTRUCTOR bardzo przypomina gry linii Designer Series: THEME PARK i THEME HOSPITAL. W porównaniu do innych gier ekonomicznych wymaga nie tylko głowy do interesów, ale także spostrzegawczości i szybkości. Szkoda, że nie istnieje możliwość spowolnienia upływającego czasu. Po wybudowaniu dużej aglomeracji miejskiej, na głowie ląduje naprawdę dużo rozmaitych spraw i nie ma czasu na rozkoszowanie się produktem naszej pokręconej wyobraźni.

CONSTRUCTOR wyposażony został w barwną i śmieszną oprawę graficzną. Każda z postaci występujących w grze pomemu, bez automatycznych czynności. Nawet drzewa trzeba wyprodukować i ustawić na pożądanym miejscu! CONSTRUCTOR to gra ekonomiczna z przymrużeniem oka. Stworzona nie tylko dla speców od rynku akcji, ale także dla początkujących fanów gier.

Przy CONSTRUCTORZE generalnie więcej się klika niż myśli. No, ale kto powiedział, że instynkt jest mniej ważny od chłodnej kalkulacji?





TRWA PODBÓJ MARSA. PO SONDZIE PATHFINDER NADSZEDŁ CZAS NA LUDZI. RADOSNY WYPAD NA CZERWONĄ PLANETĘ POTWIERDZIŁ JEDNAK CZARNE PRZYPUSZCZENIA, IŻ MARS JEST JUŻ ZAMIESZKAŁY. PRZEZ KOGO? OCZYWIŚCIE, PRZEZ MARSJAN!

DARK COLONY

GREGORIOUS

PRODUKCJA: Take 2 Interactive

DYSTRYBUCJA: LEM

CENA: 145zł

UWAGA!...: potrzeba dość szybkiego sprzętu i Windows 95

5

Tli obcy bronią swojej planety przed inwazją, a źli ludzie ją najeżdżają. Tak w skrócie można przedstawić oprawę merytoryczną DARK COLONY. Nic nowego, prawda? Choć widać kilka wartych odnotowania nowinek, to niestety DC nie wnosi zbyt wiele innowacji do gatunku gier strategicznych.

DARK COLONY, to rozgrywana w czasie rzeczywistym strategia typu: rozbuduj bazę i zabij wrogów. Nowością jest podział czasu gry na dni i noce, przy czym w nocy obraz jest poszarzały, prawie czarno-biały, a jednostki widzą na znacznie mniejszą odległość. Upływ czasu możesz regulować, i całe szczęście, gdyż pełna szybkość gry jest momentami zabójcza. Do wyboru masz: kampanię, czyli jak zwykle - od najprostszych misji po nie-do-wykonania, z różnymi dziwnymi zadaniami oraz wojnę. Podobnie jak w COMMAND & CONQUER, jednocześnie może się bawić do ośmiu graczy, na dużej mapie, mając surowce i miejsce na rozbudowę.

W zmaganiach biorą udział ludzie i obcy. Ludzie, jak to ludzie - w hełmach, jeżdżący pojazdami opancerzonymi etc. Za to obcy - jak z „X-files": wychudzeni, z wielkimi głowami i dużymi ciemnymi oczami. Nie nazywają się jednak Aliens czy coś w tym stylu, tylko Greys (szaraki). Tak sobie kpić z poważnych obcych! Obie rasy posiadają zdecydowanie za mało jednostek bojowych. Różnica pomiędzy technologią ludzi i obcych jest taka, że ci pierwsi swój sprzęt budują, zaś drudzy wychowują, mutują i klonują, dzięki czemu wygląda on z lekka obrzydliwawo. Ot, mechanika kontra biotechnologia. Np. ludzki Reaper to dwunożny mech z karabinkiem, obcy zaś posiadają odpowiednik w postaci Sy Demona, dwunożnej bestii z wielkimi kłami i kosą w łapie. Obie jednostki posiadają mocny pancerz i krótki zasięg broni, obie są świetne w starciu z piechotą. I tak dalej, według tego samego schematu.

Jednostki opisane są w Encyklopedii - jest obrazek, charakterystyka: wady i zalety oraz zastosowanie. Całkiem nieźle zrobione, mam tylko jedno zastrzeżenie: czy ekrany informacyjne w encyklopedii i misjach treningowych muszą być aż tak przeładowane ruchomymi elementami? Wszędzie coś lata, miga, przesuwa się, aż oczopląsu można dostać.

Strona ekonomiczna gry została uproszczona do granic możliwości. Baza budowana jest wokół słupa, wyglądającego na pokręcone drzewo lub indiański totem. Wokół słupa znajduje się 5 miejsc na budowle. Wystarczy zebrać pieniądze, kliknąć w ikonę budowli i potwierdzić wybór, a statek transportowo-budowlany zaraz zainstaluje odpowiedni budynek. Podobnie ma się rzecz z jednostkami - pojawiają się natychmiast po wydaniu polecenia „Build". W dodatku można je tworzyć po kilka naraz, jeśli oczywiście posiada się odpowiedni zapas kasy. Skoro mowa o pieniądzach, ich zdobywanie jest troszeczkę trudniejsze. Należy posiadać odpowiedni pojazd, następnie znaleźć mały, czynny krater z P-7 i rozpocząć wydobycie. Jedynym problemem są ataki wrogów oraz fakt, że wulkany nie są przez cały czas czynne. Kasa napływa automatycznie i dość szybko, zatem do dzieła!

Spośród jednostek, najciekawsza jest chyba lądowa mina samobieżna. Mały cylinder na kółeczkach (u obcych biały robal) dość szybko jedzie/pełznie pod wskazane miejsce i zakopuje się. Miny świetne się sprawdzają do obsadzania brodów i w roli systemu wczesnego ostrzegania - gdy wroga jednostka przechodzi obok, wybuchają aż trzykrotnie. Inną ciekawostką jest latający droid/ufoludek medyczny, który leczy i naprawia wymagające tego pojazdy, także podczas walki. Mimo słabego pancerza, nieźle wytrzymuje ostrzał.

Doskonale widoczne są same jednostki: duże, bardzo dokładnie narysowane i animowane. Wrażenie robią widowiskowe strzały i wybuchy, tryskające fontanny krwi i sypiące się śrubki. Swoje trzy grosze dokładają świetna grafika terenu oraz niepokojąca muzyka industrialna. Walka i taktyka są tąkie same, jak w COMMAND & CONQUER. Jednostki są w miarę inteligentne - gdy trwa walka, nie będą stały bezczynnie po zniszczeniu celu, tylko skie-

rują lufy w stronę nowego. Każdej jednostce można wyznaczyć trasę do patrolowania, po której będzie w kółko jeździć. Warta odnotowania jest, od początku towarzysząca graczowi, postać dowódcy, czyli jednostka, której nie można wyprodukować. Może m. in. przyzywać statek z posiłkami i wspomagać duchowo jednostki.

Fani C&C i WARCRAFTA będą czuć się jak u siebie w domu: jednostki zgłaszają się gadając, bucząc, skrzypiąc i zipiąc, co tworzy odpowiedni klimat dla działań bojowych. Możliwość wyposażania oddziałów w coraz to lepsze pancerze i broń, nie ma bezpośredniego przełożenia na efekty w walce. W dodatku wzmocnienie „Armor +1" brzmi dość enigmatycznie, skoro w czasie gry nie ma dostępnych żadnych danych o jednostce.

Pod kilkoma względami DARK COLONY stanowi krok wstecz. Mam na myśli uproszczone tworzenie jednostek i budynków oraz skąpość ich typów sprawiające, że gra staje się pozycją dla mniej wymagających graczy. Nie ma tego „czegoś", co pozwalało siedzieć całe noce przy RED ALERT czy WARCRAFT. Za duże jednostki, zbyt uproszczony rozwój bazy (okazuje się, że jeżeli grę za bardzo uprościć, to się znudzi), zbyt mało typów jednostek (po jednej z każdego rodzaju), po dłuższym graniu denerwująca muzyka (tylko 3 utwory), za powolna miejscami akcja, głupota komputera - oto dlaczego DARK COLONY raczej nie będzie hitem. Ładna grafika to jednak nie wszystko, by podbić serca graczy.

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10

tel./fax (0-22) 25-81-71

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

KUPUJ NAJTANIEJ NA ŚWIECIE

Wirtualny Hit Miesiąca

X-COM Apocalypse

Trzecia część wspaniałej strategii, w której po raz kolejny okazuje się, że obcy nie dają za wygraną i znów próbują opanować błękitną planetę. Jednak ich plany zostają pokrzyżowane gdyż na ich drodze staje słynny oddział agentów do zadań specjalnych X-COM pod Twoim dowództwem. Możesz grać z podziałem na tury jak i w czasie rzeczywistym. Świetna grafika w trybie SVGA.

W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry w wersji PC CD-ROM

688 (I) Hunter/Killer	136 zł	KKND	139 zł
Albion	79 zł	Lords of The Realms 2	138 zł
Alien Trilogy	79 zł	**M.A.X. + Ready & Alert**	**129 zł**
Archimedean Dynasty	79 zł	Master of Orion II	137 zł
Baba Jaga i zaczarowane gęsi PL	**89 zł**	Megapak 7	169 zł
Blood	135 zł	MDK PL	135 zł
C&C Counterstrike	86 zł	Ms Close Combat	109 zł
Civilization II PL	136 zł	Ms Monster Truck Madness	109 zł
Clash	**Tel.**	Need for Speed II	137 zł
Destruction Derby 2	**99 zł**	NBA 97	137 zł
Die Hard Trilogy	136 zł	Settlers II	119 zł
Discworld II (edycja kolekcjonerska)	**99 zł**	Settlers II - Nowe Misje	69 zł
Ecstatica II PL	129 zł	Speedster	129 zł
Fifa 97	139 zł	The Crow	119 zł
Flying Corps	139 zł	Theme Hospital	137 zł
Formula 1 (tylko Direx 3D)	179 zł	Tomb Raider	136 zł
Hexen II	**Tel.**	X-Wing vs. Tie Fighter	179 zł
Interstate'76	136 zł	**Zestaw: Katharsis + Lew Leon + + Nowy Teenagent**	**119 zł**
Katharsis	59 zł		

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w **5 dni** (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Kupujesz najtaniej!
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

KAYTECK

HUNTER/KILLER

KAPITAN ATOMOWEJ ŁODZI PODWODNEJ TO NAPRAWDĘ WYJĄTKOWY FACET — DOWODZI NAJWYMYŚLNIEJSZYM ŚRODKIEM BOJOWYM NA ŚWIECIE. ZAŚ KAPITAN ŁODZI KLASY LOS ANGELES JEST WYJĄTKIEM WŚRÓD WYJĄTKÓW — WSZAK JEGO CACKO STANOWI NAJDOSKONALSZĄ KONSTRUKCJĘ, JAKĄ OPRACOWANO.

JANE'S? — TAK!

Pierwsze ruchy grupy informacyjnej Jane's na rynku gier były raczej chybione — firma sygnowała dość proste symulatory

spod znaku U.S.N.F/ATF. Dopiero LONGBOW zapewnił Jane's Combat Simulation uznanie wśród miłośników realistycznych symulacji. Gra wprawdzie miała kilka słabych punktów, ale przy odrobinie pobłażliwości można ją uznać za najlepszy symulator AH-64D, jaki dotychczas opracowano. Teraz nadchodzi czas, by wypłynąć na głębokie wody łodzią podwodną typu HUNTER/KILLER klasy Los Angeles. Łodzie Los Angeles opracowano z myślą o jednym — walce. Zadania takich jednostek to: zwalczanie łodzi podwodnych przeciwnika, atakowanie celów naziemnych rakietami Tomahawk i posyłanie na dno wszystkiego co pływa. Do tego dochodzą jeszcze misje ratunkowe, rozpoznawcze i zadania szumnie zwane specjalnymi. Te ostatnie głównie związane są z wysadzaniem i podejmowaniem oddziałów specjalnych — przede wszystkim chłopaków z SEAL, ale także Rangersów i plutonów specjalnych Marines. Krótko mówiąc — na nudę raczej narzekać nie będziesz.

AYE AYE SIR

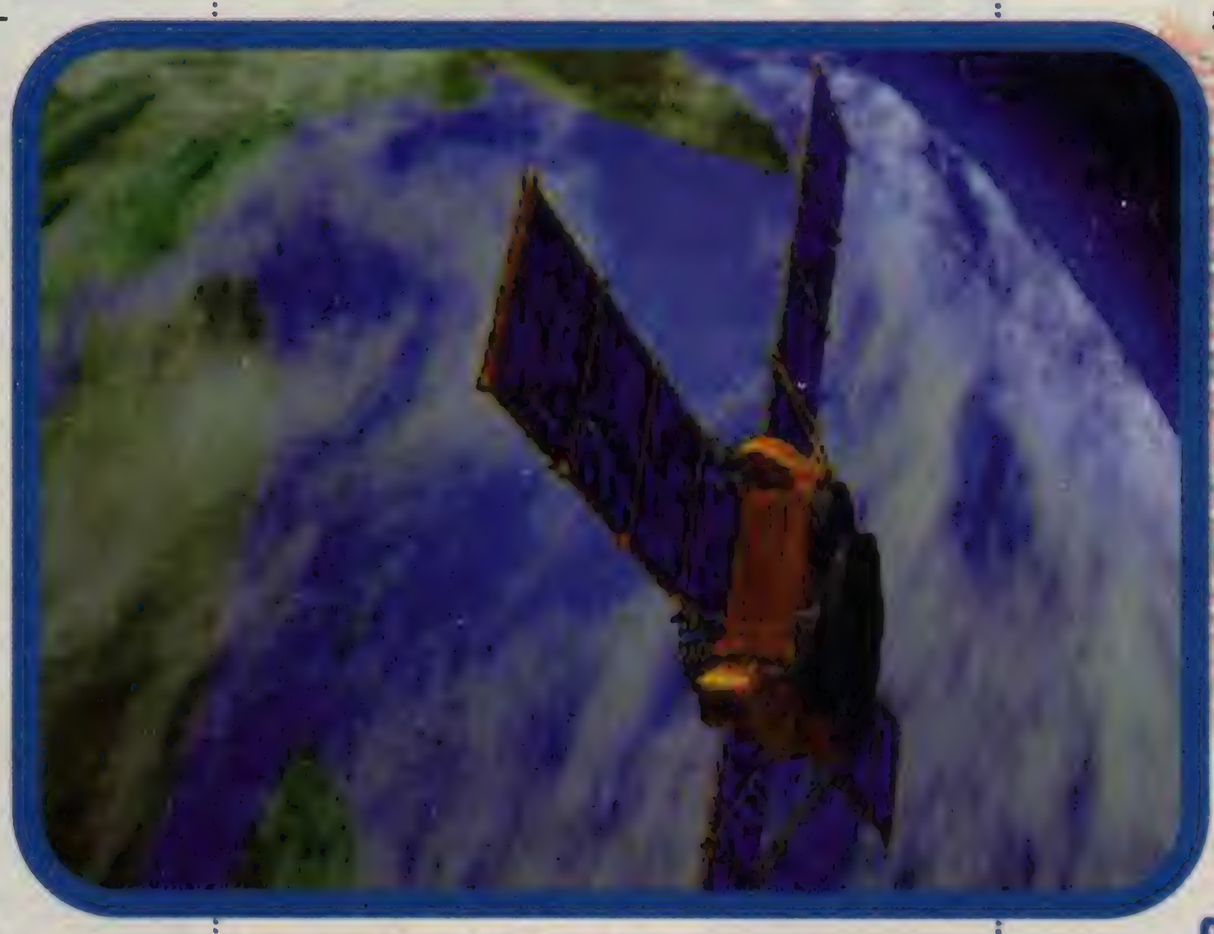
688(I) HUNTER/KILLER to kompleksowa symulacja dowodzenia amerykańską łodzią podwodną o napędzie atomowym — czyli wielkim kawałem żelastwa, którego koszt wraz z wyposażeniem liczy się w miliardach dolarów. Niestety, jeśli nie jesteś prawdziwym świrem, wielbicielem i entuzjastą symulatorów, to omijaj z dala 688(I). Dlaczego? Gra jest trudna i ciężka do opanowania nawet dla doświadczonych graczy. Przez opanowanie rozumiem tu wykrycie i zatopienie jachtu z VIP-em, który wypłynął na chwilę z wrogiego portu, by spędzić błogie chwile na łowieniu ryb. Wokół kręcą się wrogie jednostki nawodne i podwodne, zaś wody dodatkowo patrolowane są przez helikoptery przeznaczone do zwalczania łodzi podwodnych. Aha, no i mamy pełnię sezonu łowieckiego — jachtów jest kilkanaście, jeśli nie kilkadziesiąt. Oczywiście, wszystko rozgrywane w trybie realistycznym. Poza tym, jeśli ktoś przebrnie przez trudne początki, to i tak musi wykazać się nieziemskim wręcz zapałem. Powszechnie wiadomo, że kapitanowie łodzi podwodnych to goście, którzy cechują się cierpliwością absolutną. Tak więc pamiętając fakt, że mamy do czynienia z grą realistyczną, nikogo nie powinno dziwić, że jedną misję wykonuje się nawet przez trzy godziny, przy czym wszystkie dłużyzny traktujemy ośmiokrotną kompresją czasu.

POD WODĘ!!!

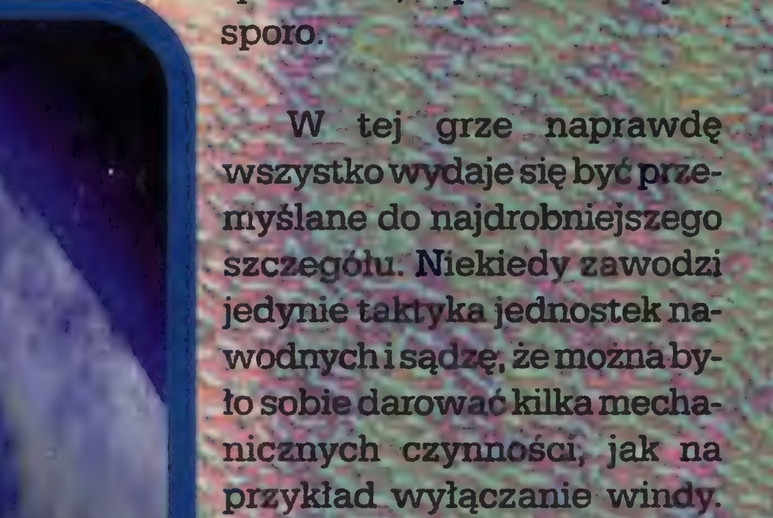
Po szybkim zejściu na peryskopową i przejrzeniu ekranów gry dochodzi się do wniosku, że kapitan takiej łodzi ma totalnie przerąbane. Zacznijmy od początku, czyli od lokalizacji jakiegoś celu. Do tej pory gracze byli przyzwyczajeni, że pokładowy sonarowiec dość szybko określał położenie, a nawet typ celu. Naprawdę (i w 688(I) H/K) jest zupełnie inaczej. Wyobraźmy sobie, że po powierzchni (dość daleko) płynie sobie Osa. Twój okręt płynie pod wodą z prędkością 5 węzłów. Pierwsze echo pokazują hydrofony przednie (SPHERICAL ARRAY). Niedoświadczony kapitan od razu oznacza cel ciesząc się, że coś ma. Nic bardziej mylnego. W rzeczy-

wistości nie można bazować na wskazaniu jednego sensora. Woda (a konkretnie jej ciśnienie i temperatura) wyprawia z dźwiękiem takie numery, że żaden sonarowiec do końca nie jest niczego pewien w stu procentach. Kontynuując przykład: po oznaczeniu celu, kapitan przełącza się na hydrofony, które ciągnie na lince za okrętem (TOWED ARRAY) i tutaj widzi dwa kolejne echa. Oznacza je i ma już trzy cele w zupełnie innych miejscach. Jeżeli wykona jakiś manewr i cel ma z boku, to powinien zarejestrować jeszcze jeden wrogi okręt (HULL ARRAY). Cztery! Następnie wystawia maszt ESM i dostaje namiar na piąty cel. Pięć okrętów! Prawdziwa flota. Tylko, że tak naprawdę te wszystkie cele to jedna Osa, która znajduje się jeszcze w innym miejscu, niż pięć poprzednich namiarów. Jak to możliwe? Po pierwsze, każda z sekcji hydrofonowych pracuje w innych częstotliwościach i inaczej odbiera zniekształcone przez wodę echa. W dodatku hydrofony tylne są przesunięte względem okrętu (są 2600 stóp za rufą), mają również w zwyczaju rejestrować echa podwójnie — prawdziwe i odbite. Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze namiar, który otrzymałeś badając aktywność radarową na powierzchni (ESM).

Zapewne zastanawiasz się, jak grać w 688 (I), kiedy nie możesz polegać na żadnym namiarze. Otóż zasada jest prosta. Sedno stanowi prawidłowe wykrycie i oznaczenie okolicznych celów. Musisz do perfekcji opanować każdy ze sposobów określania, kto gdzie jest. Oczywiście, podstawą jest sonar. To główny zmysł okrętu podwodnego. Każdy z trybów pracy sonaru pozwala ci poznać jakąś cząstkową informacje o echu, które zarejestrowałeś. Specjalny tryb (NARROWBAND), w oparciu o analizę częstotliwości hałasów mechanicznych, pozwala zidentyfikować, z kim masz do czynienia. Inny ekran (DEMON) pozwoli dowiedzieć się, z jaką prędkością płynie przeciwnik. Prędkość określa się badając odgłos śruby — dzięki rozbiciu częstotliwości dowiadujesz się, ile płatów ma śruba napędzająca — dalej trzeba podać, ile obrotów śruba wykonuje na węzeł (musisz zidentyfikować wpierw cel) — i otrzymujesz przybliżone dane o prędkości. Proste, nie? Ponadto twój okręt wyposażony jest w czujnik promieniowania elekromagnetycznego (ECM) i specjalny system analizy aktywnych sonarów. Z pasywnych urządzeń wykrywających jest jeszcze peryskop (pozwala określić namiar celu, przybliżony kurs i odległość). Nawiasem mówiąc, owe namiary poznajesz w ciekawy sposób — najpierw fotografujesz cel, a następnie dopasowujesz komputerowe sylwetki do zdjęcia. Oczywiście, z urządzeń aktywnych (które włącza tylko wariat i to też w ostateczności) masz aktywny sonar i radar — te urządzenia podają najdokładniejsze informacje, ale zdradzają twoją pozycję równie skutecznie jakbyś zbudował sobie latarnię morską na mostku.



Ostatecznej lokalizacji dokonuje się na urządzeniu TMA (TARGET MOTION ANALYSIS), gdzie zbierane są dane ze wszystkich detektorów, po czym dokonuje się ich połączenia, filtrowania, w wyniku czego wychodzi z tego w miarę rozsądne położenie. W jedynym słusznym trybie, czyli realistycznym, czeka cię tutaj mnóstwo roboty wymagającej długiego treningu. A i tak na ogół będziesz strzelał do celów jedynie zgrubnie określonych — dokładniej po prostu się nie da. A przy okazji strzelania — żeby kogoś zniszczyć, musisz być wirtuozem programowania torpedy — zapewniam, że parametrów jest sporo.



W tej grze naprawdę wszystko wydaje się być przemyślane do najdrobniejszego szczegółu. Niekiedy zawodzi jedynie taktyka jednostek nawodnych i sądzę, że można było sobie darować kilka mechanicznych czynności, jak na przykład wyłączanie windy. Poza tym minusem jest to, że wszystkie misje są z góry rozplanowane — jeśli raz wykonasz jakieś zadanie i będziesz chciał je powtórzyć, to będziesz dokładnie wiedział kto i gdzie się znajduje.

GRAĆ!!!

688 (I) HUNTER/KILLER to gra dość trudna i wymagająca. Przeznaczona jest dla prawdziwych zawodowców lub adeptów z wielkimi ambicjami. Toczone w głębinach morskich potyczki odzwierciedlono, starając się zachować jak najwięcej realizmu i klimatu. Gorąco polecam!

PRODUKCJA: Electronic Arts
DYSTRYBUCJA: Computer Group
CENA: 150 zł
UWAGA!...: jeśli pełne cygaro
8

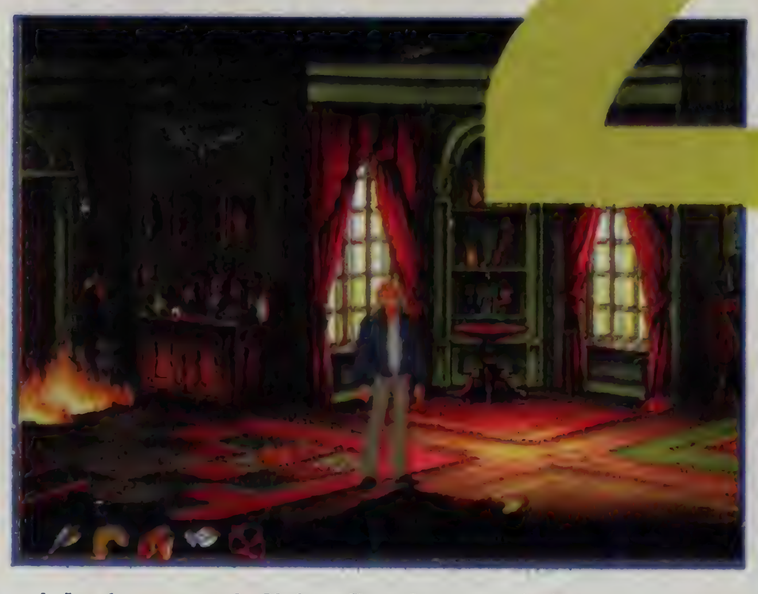
PRZYGODÓWEK OSTATNIO JAK NA LEKARSTWO, TYM CHĘTNIEJ CZŁOWIEK SIĘGA DO KONTYNUACJI SPRAWDZONYCH GIER.

BROKEN SWORD 2

Sequel BROKEN SWORD jest bardzo podobny do pierwowzoru. Bohaterowie pozostali ci sami: amerykański turysta George Stobbartt oraz Nicole Collard — Francuzka z nogami do samej ziemi. Po sześciomiesięcznej rozłące George powrócił do Paryża, nie wiedząc, że jego ukochana ma nowego chłopaka. Nicole, zamiast obsypać pocałunkami, zabrała George'a pospiesznie do willi profesora Oubiera, znanego archeologa. Na miejscu została porwana przez jakiegoś Indianina. W ten sposób obojgu udało się wplątać w intrygę, w którą zamieszani są również handlarze narkotyków oraz bóstwa południowoamerykańskich Indian.

Tym razem będziemy na przemian sterować George'm i Nico, a nie tylko męską połową tego duetu, jak w pierwszej części gry. Motyw częstych podróży został zachowany — bohaterowie oprócz Francji będą zwiedzać Karaiby, Wielką Brytanię i Meksyk. Akcja jest liniowa: najpierw willa Oubiera, potem spotkanie w kafejce, wizyta w galerii, podróż do Marsylii, wycieczka za ocean... Żadnej swobody ruchów. W jednym miejscu wykonałeś wszystko, co się dało, to przechodzisz dalej. Osobiście bardzo nie lubię, gdy akcja przygodówki rozgrywa się takimi „levelami".

Scenariusz jest oklepany: zły człowiek, dobry bohater, poszukiwanie trzech kamie-



ni, które w wielkim finale — a jakże — uratują całą ludzkość. Za pewne nowatorstwo można uznać wstawienie do składu drużyny „złych" zarówno handlarza narkotyków, jak i pradawnego bóstwa Majów. Do tej pory takiej mieszanki się nie spotykało. Zagadki stoją na przyzwoitym poziomie — ani za trudne, ani za łatwe. Firma REVOLUTION słynie z tego, że wszystkie jej przygodówki pod tym względem wykonane są jak należy. Jest niestety trochę za dużo przedmiotów. Już po kilku scenach mamy ich na pęczki i nie za bardzo wiemy co z nimi zrobić. Całe szczęście, że ich zastosowanie jest, jeżeli nie oczywiste, to przynajmniej sensowne, a nie w stylu: użyj kilofa na kartce papieru, a powstanie statek kosmiczny. Choć niektóre rzeczy są zupełnie zbędne, jak na przykład kawałek węgla, którego możemy co prawda użyć tu i tam, ale w żaden sposób nie zmienia to położenia gracza.

Poprawiono także to, na co gracze przede wszystkim narzekali, czyli zbyt du-

żą ilość rozmów o niczym. Gadania jest ciągle za dużo, ale wykonano tu duży krok naprzód. Teksty są proste, konkretne, choć na

pewno można się było wysilić i wymyśleć coś ciekawszego, nieco więcej komizmu słownego czy parę intrygujących sformułowań. Ciężko tu mieć pretensje do polskiego tłumaczenia, które jest wykonane solidnie i fachowo, ale niestety bez takiego polotu, jak miało to miejsce na przykład w niedawnym ACE VENTURA. Nie zdecydowano się na przetłumaczenie syntezy mowy, a chyba nie muszę nikogo uświadamiać, jak wkurzające jest czytanie w jednym języku a słuchanie tego samego w innym. Wielka szkoda, że polski dystrybutor pożałował pieniędzy na zatrudnienie aktorów.

humoru. Dlatego muzyka mogłaby być utrzymana w nieco innym klimacie. Zastosowano ten sam chwyt, co poprzednio, czyli podkreślanie dźwiękiem ważnych wydarzeń.

Muzyka jest ciekawa, tajemnicza, choć odniosłem wrażenie, że sama akcja nie jest aż tak poważna, jak w pierwszej części. Tu występuje nieco więcej

Największe zmiany, w porównaniu do pierwszej części gry, zaszły w oprawie wizualnej. Paradoksalnie, na pierwszy rzut oka nie bardzo widać jakąkolwiek różnicę. Podobnie jak w BROKEN SWORD, tła zostały narysowane ręcznie, zeskanowane i pokolorowane na

komputerze, postacie poza kilkoma fragmentami, są wysokie na 1/3 ekranu. Nowe efekty to: transparency, czyli zmiana wizerunku postaci po wejściu za szybę, lub też kłęby dymu, alpha-blending, polepszająca jakość krawędzi i cieniowanie postaci po wejściu w nieoświetlony obszar (jest aż 16 stopni cieniowania!). Poprawiono także parallax scrolling, czyli kilkupoziomowe, osobno przesuwane tła. Teraz mogą jednocześnie występować nawet cztery poziomy. Oczywiście usunięto pikselizację postaci na zbliżeniach. Mamy również kilka obiektów trójwymiarowych, a scena ostrzeliwania łodzi przez helikopter jest całkowicie wyrenderowana. Do tego dochodzą jakieś kosmetyczne poprawki jakości przerywników.

Sterownik to typowy point'n'click, z kilkoma ikonami, zmieniającymi się w zależności od punktu, na który wskazuje kursor. Na szczęście można pszyspieszać przemieszczanie się bohatera między ekranami. Dwukrotne kliknięcie lewym przyciskiem myszy na wyjściu powoduje automatyczną zmianę lokacji.

Największą wadą gry jest fakt, że jest zbyt podobna do swojej poprzedniczki. Więc mimo że jest niezła, ciężko przepowiadać jej sukces kasowy. Ewentualnie fakt niewielu poprawek mogłaby zrekompensować ciekawa fabuła, ale w tym przypadku tak nie jest. Powiem więcej — akcja pierwszego BROKEN SWORD bardziej mnie wciągnęła. Jedyną nadzieję należy więc pokładać w lokalizacji gry i to nie tylko w Polsce. Gra została przetłumaczona na osiem języków. Może więc rynki w tych krajach zaakceptują BROKEN SWORD 2, co zachęci REVOLUTION i inne firmy zajmujące się przygodówkami do wydawania dalszych części serii. W przeciwnym razie ten gatunek gier może umrzeć śmiercią naturalną.

WARLORDS III Reign of heroes

NIE MA CHYBA NA ŚWIECIE RÓWNIE PROSTEJ I WCIĄGAJĄCEJ GRY STRATEGICZNEJ, KTÓRA W RÓŻNEJ FORMIE KOLEJNYCH WYDAŃ TOWARZYSZYŁABY NAM OD LAT. ZA SPRAWĄ TRZECIEJ CZĘŚCI ZNÓW PRZENOSIMY SIĘ W FANTASTYCZNY ŚWIAT ETHERII.

BERGER

Gra WARLORDS III REIGN OF HEROES jest przeróbką słynnej gry strategicznej WARLORDS II DE LUXE. Różnice dostrzegalne są na pierwszy rzut oka. Poprawiona grafika, możliwość rzucania czarów, wykonywanie specjalnych zadań, wzmacnianie siły obronnej miast, wzrost roli bohaterów (10 rodzajów bohaterów/bohaterek), 60 rodzajów jednostek lądowych i 4 morskie tworzą nową jakość grania. To widać i słychać.

Oprócz tego bardzo rozbudowana została warstwa sieciowa gry. Mamy kilka możliwości łączenia się z siecią (przez modem, IPX itd.) oraz wbudowaną w grę możliwość połączenia z Red Orb Zone, miejscem totalnego grania w WARLORDS III. Spotkać się możesz maksymalnie z czterema oponentami).

UTRACONY CZAR EDYTORA

Jedyne co zostało stracone po drodze, to doskonały (acz pracochłonny) edytor. W WARLORDS II można było dzięki niemu stworzyć grę zarówno w realiach starożytności, jak i drugiej wojny światowej. Jednostki wymalowane własną ręką miały swój urok, a przy większych zdolnościach plastycznych stanowiły małe dzieła sztuki. W nowej wersji względy techniczne uniemożliwiły zastosowanie takiego edytora. Jesteśmy więc skazani w tej grze jedynie na 12 scenariuszy dziejących się w tolkienowskiej z natury Etherii.

Oprócz tego opracowano jedną kampanię, w której stojąc na czele sił dobra musimy pokonać połączone armie ciemności dwóch gburów: Lorda Bane i Sarteka z przyległościami. Na tym nie kończą się jednak możliwości gry, bo gdyby tak było, ciepnęlibyśmy przecież nią w kąt po dwóch dniach zabawy. Można sobie wygenerować mapkę wybierając ilość miast, przeciwników, świątyń. Żeby jeszcze podbudować morale, wielość opcji pozwala na ustawianie długości tury (czas w minutach), opcje podglądu akcji, szybkości bitwy, odporności jednostek, jakości komputerowych przeciwników. Jest więc w czym wybierać.

ALE O CO CHODZI?

Sens gry się prawie nie zmienił od czasu nieznanej już młodszej widowni pierwszej części serii. Gracz ma za zadanie (do wyboru w opcjach) opanowanie wszystkich miast na planszy, zdobycie jak największej ilości miast, punktów zwycięstwa lub pieniędzy. Do celu prowadzi przede wszystkim podbijanie najpierw miast neutralnych, a później miast przeciwników. Daje to co turę trochę pieniędzy i punktów magii. Poza tym w każdym mieście mamy możliwość wystawiania nowych jednostek. Jest więc o co walczyć.

Zupełnym novum jest to, że dana strona może wystawiać we własnych miastach tylko swoje jednostki. Dlatego też, jeżeli zdobędziemy wrogie miasto, to możemy zastać w nim puste pola do budowania jednostek wojskowych. Własne oddziały trzeba wtedy po prostu kupić, by móc je budować w zdobytym mieście. Nie jest to jedyny wydatek, jaki ponieść możemy w miastach. By wzmocnić ich wartość obronną, za garść monet osadę przekształcimy w fort, a ten w twierdzę. Wzrasta obronność miejsca (przydatne w obronie), a poza tym bohaterowie dostają coraz bardziej skomplikowane zadania do wykonania (o czym za chwilę).

Nie tylko z miastami spotkać się można w swych podróżach po ciemnych krainach. Odwiedzenie kopalń, farm, stadnin, kuźni, wieżyc czy świątyń może wzbogacić naszą kasę (dostarczając bogactwa do najbliższych miast oraz powodując wzrost siły budowanych oddziałów). Zaglądanie do świątyń, kamiennych kręgów, wież naraża nas na spotkanie z potworami, czego wynikiem może być uzyskanie złota, najemników lub... spacer bohatera ze śmiercią.

BOHATEROWIE

Właśnie bohaterowie są esencją tej gry. Armie składające się maksymalnie z 8 oddziałów (niektóre rasy z mniejszej liczby — 6) są nic nie warte, jeżeli nie ma z nimi dobrego przywódcy. To on może przeszukiwać specjalne miejsca oraz gromadzi przedmioty przydające splendoru i siły

w walce. To wreszcie on jako nosiciel punktów magii może przejść przeszkolenie w tej dziedzinie wiedzy i wykorzystywać ją do walki (dla różnych typów bohaterów przewidziano różne rodzaje zaklęć — niewidzialność, wzmocnienie siły obronnej, wzmocnienie morali itp.).

Bohater musi się rozwijać. Rozwój ten wytycza szlak zdobytych punktów umiejętności, które przybywają na koncie (i mogą być przekładane na coraz większą ruchliwość, siłę, przywództwo itd.) po zdobyciu miast, pokonaniu wrogiej armii, a w scenariuszach i przede wszystkim w kampanii — po rozwiązaniu zadania, które można wziąć na swe barki w mieście (udaj się do miasta X i przekaż wiadomość, spal świątynię Y, zniszcz 3 oddziały wroga itd.). Zadania mają potrójną skalę trudności (wszystkie trzy są dostępne tylko w twierdzy). Poza tym można wybrać zadania spośród trzech dostępnych rodzajów, a po wykonaniu misji do wyboru są również trzy rodzaje nagród. Możemy zdobyć złoto, magiczny przedmiot, silnych przyjaciół lub bandę najemników.

WALKA

W grze występują trzy rodzaje jednostek — normalne, najemnicy i magiczne. Zwykłe jednostki wystawiamy za pieniążki w każdym mieście (o ile w danej mieścinie wykupimy na nie licencję). Najemnicy pojawiają się co jakiś czas, oferując swe usługi lub w ramach nagrody za rozwiązane zadania. Magiczne postacie spotkamy w świątyniach, po rozwiązaniu zadania lub przy werbowaniu nowego bohatera.

Każda jednostka ma swoje właściwości. Trzeba się im dobrze przyglądać i nie nastawiać na rozwój jednego rodzaju. Obok oddziałów mocnych w obronie dobrze jest mieć kilka jednostek szturmowych czy specjalnych, jak na przykład — łucznicy (bo strzelają pierwsi), pająki (plują jadem), miecznicy (bez słowa zakłują mieczami).

Oddziały po planszy możesz przemieszczać na trzy sposoby. Albo w trakcie produkcji jednostki (różny czas wystawiania w zależności od klasy jednostki) zaznaczamy, do którego z miast ma się od razu przenieść, albo w trakcie gry wędruje ona samodzielnie (lub pod dowództwem bohatera) po planszy, albo... Tu zastosowano nowe rozwiązanie. Można bowiem bez męczącego przesuwania oddziału co turę, nakazać mu przemieścić się z jednego miasta do drugiego, co zajmie dwie tury.

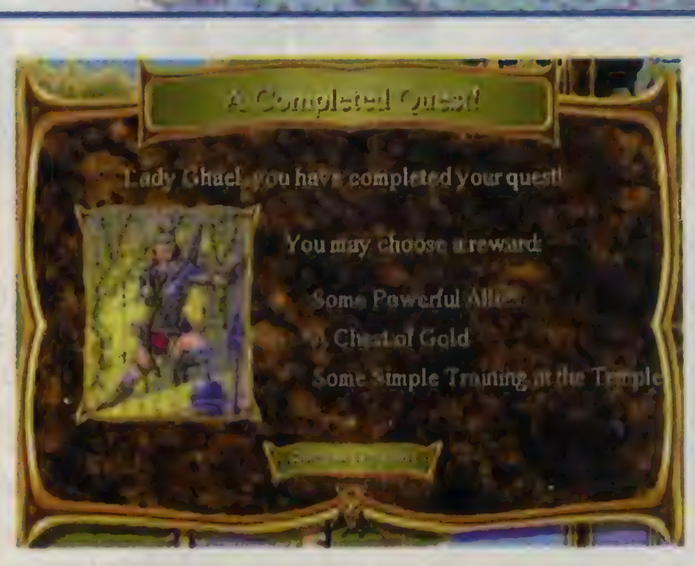
Walki, w których uczestniczą nasze armie, nie przypominają fascynujących rozwiązań znanych choćby z HEROES OF MIGHT & MAGIC I i II. O nie! Żadnej walki taktycznej, żadnego sterowania. Pojawia się tylko podzielone na dwie części okno, coś tam pomruga, pomruczy, komputer poduma, wytnie jakieś jednostki (za co je tak?) i już po walce. Przyjemności żadnej. Trudno.

PODSUMOWANKO

WARLORDS III nie jest żadną ambitną strategią. To bardzo prosta, radosna i fascynująca gra w stylu fantasy, o wspaniałej grafice, przyjemnym interfejsie i ciekawych rozwiązaniach. Tu wszystkiego jest po trochu, tak by się nie zanudzić, ale i nie zamęczyć. Są więc bohaterowie z możliwością rozwoju dla RPG-owców, są przeróżne oddziały wojskowe dla szalonych wojenników oraz zadania do rozwiązania dla przygodówkowców.

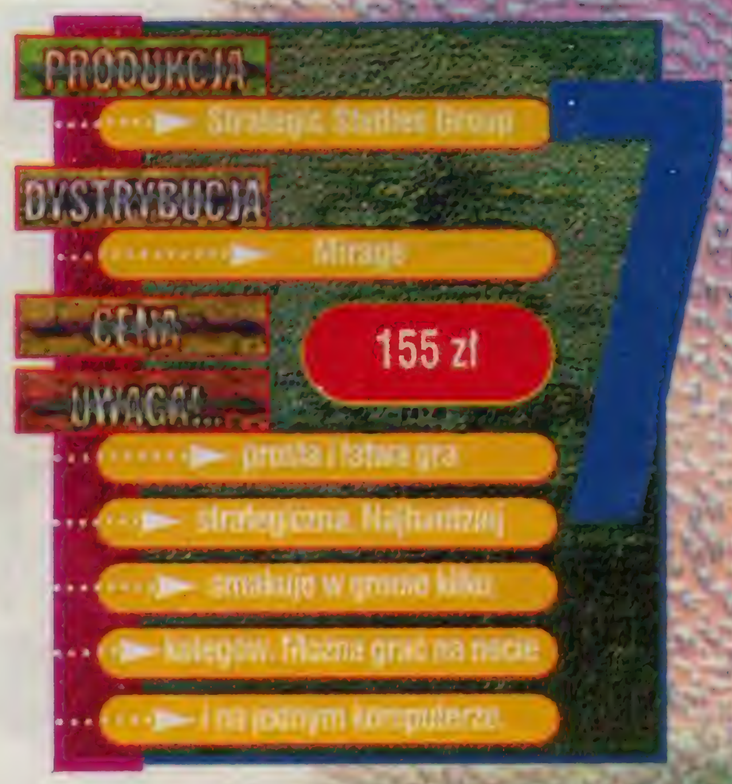
Gra poprzez barwną prostotę dostępna jest dla sporej grupy delikwentów, co umożliwia bezproblemowe dobranie gro-

na współgraczy - czy to w sieci, czy też okolicznych blokach. Jest jednak i łyżka dziegciu. Scenariuszy jest niewiele, a kampa-



nia nie dostarcza wielu emocji. Inteligencja komputera nie została aż tak poprawiona, by przynosić satysfakcję z rozgrywki (albo jest słaba jak chory na tyfus, albo ma takie bonusy i szybkość działania, że nie zdążymy nawet naostrzyć ołówka, a co dopiero miecza).

Jest też jedno istotne „ale". Jeżeli ktoś posiada WARLORDS II, to nie ma najmniejszego powodu przesiadać się na „trójkę". Gra nie zmieniła się na tyle, by uzasadnić nowe wydatki. No chyba, że uznamy iż wspaniała grafika i trochę nowych możliwości aż tak podnosi adrenalinę, że krew pulsuje szybciej. Tylko czy w strategii tak naprawdę chodzi o ładny wygląd?



ELDGAR

PREMIER MANAGER 97

GREMLIN ZNÓW ATAKUJE KOLEJNYM MANAGEREM, KTÓRY OKAZUJE SIĘ BYĆ GODNYM NASTĘPCĄ WCZEŚNIEJSZYCH POZYCJI SPOD SZYLDU PREMIER MANAGER. CO WIĘCEJ, CZAS WYKORZYSTANY NA DOPRACOWANIE TEJ EDYCJI NA PEWNO NIE POSZEDŁ NA MARNE — MAMY PRZED SOBĄ ŁADNIEJSZY, BARDZIEJ PRZYJAZNY, A PRZEDE WSZYSTKIM LEPSZY PRODUKT.

Od kilku już lat na rynku gier managerskich trwa walka pomiędzy serią PM, a wywodzącym się ze stajni DOMARK CHAMPIONSHIP MANAGEREM. O ile ten pierwszy zawsze wydawał się być lepiej rozwiązanym pod względem wizualnym, o tyle CM przewyższał wszystko co się dotychczas pojawiło rewelacyjnym wręcz realizmem i odpowiednio trudnym poziomem.

Tegoroczny PREMIER MANAGER bardzo pozytywnie mnie zaskoczył. Po pierwsze, autorzy zrezygnowali wreszcie z niezbyt czytelnych ikon, zastępując je nowymi z podpisami. Drugą sprawą jest podniesienie poprzeczki, jeżeli chodzi o wygląd gry. Grafika stoi na rewelacyjnym poziomie, wszystko okraszone zostało wielobarwnymi ekranami, pełnymi najrozmaitszych szczegółów. Trzeci aspekt, to poprawne odwzorowanie realiów prowadzenia klubu piłkarskiego.

PREMIER MANAGER pozwala na wybór jednego z dwóch poziomów trudności. Pierwszy, przeznaczony raczej dla nowicjuszy, umożliwia przejęcie sterów jednej z drużyn angielskiej ekstraklasy, z całkiem pokaźną sumką na koncie. Drugi, dla bardziej doświadczonych z pełną kontrolą wydatków, ruchów transferowych i ustawień drużyny. Choć transfery są rzeczą normalną w grach tego typu (no, może tylko poza LIGA POLSKA MANAGER 97), trzeba nadmienić, że mamy możliwość dokonywania zakupów graczy z całego kontynentu europejskiego i Ameryki Południowej, dowolnego ich ustawiania na boisku, zatrudniania całej ekipy pomocników, począwszy od wyszukiwawczy talentów, a na trenerach i facetach od odnowy biologicznej skończywszy.

Oprócz uczestniczenia w typowych rozgrywkach ligowych, istnieje szansa zaprezentowania się na szerszej międzynarodowej arenie. Oczywiście, nie należy przesadzać z wydatkami, gdyż może się to nie spodobać zarządowi klubu, a wówczas nasz stołek wpadnie w cudze łapska. W tym elemencie autorzy nieco przesadzili, gdyż do zwolnienia z pracy wystarczą już dwa tygodnie ujemnego bilansu finansowego (praktycznie są to 2 mecze). Nie ma w sumie żadnych szans na poprawę sytuacji, zostajemy po prostu na zasiłku. Inna niedopracowana kwestia: podczas całego sezonu zawodnicy z ekipy przeze mnie kierowanej ani razu nie byli powoływani do kadry narodowej. W sumie to i dobrze, bo nie musiałem się martwić o inne zestawienie drużyny — jednak pewien niedosyt pozostaje.

Przebieg meczu można oglądać tylko w sposób, hmm — nieinteraktywny. Widząc, co się dzieje na boisku, chciałoby się chwycić joystick i wspomóc swych piłkarzy, ale nie jest to niestety możliwe. Warto jednak popatrzeć na wspaniałe zagrania, podziwiać ruch niezależnej kamery, wsłuchać się w odgłosy stadionu, dopingujący tłum, czy czadowy komentarz sprawozdawczy (na szczęście nie jest nim Dariusz Sz).

PREMIER MANAGER 97 należy zaliczyć do pozycji udanych. Podobnie jak recenzowany przed miesiącem FIFA SOCCER MANAGER jest niezłą rozgrzewką (może nieco zbyt mało wyczerpującą) przed nadchodzącym dużymi krokami i ponoć absolutnie rewelacyjnym CHAMPIONSHIP MANAGEREM 2.

PRODUKCJA: Gremlin
DYSTRYBUCJA: LEM
CENA: jeszcze nieznana
UWAGA!: tylko Win 95, zawiera encyklopedię medialną klubów Angielskiej Federacji Piłkarskiej

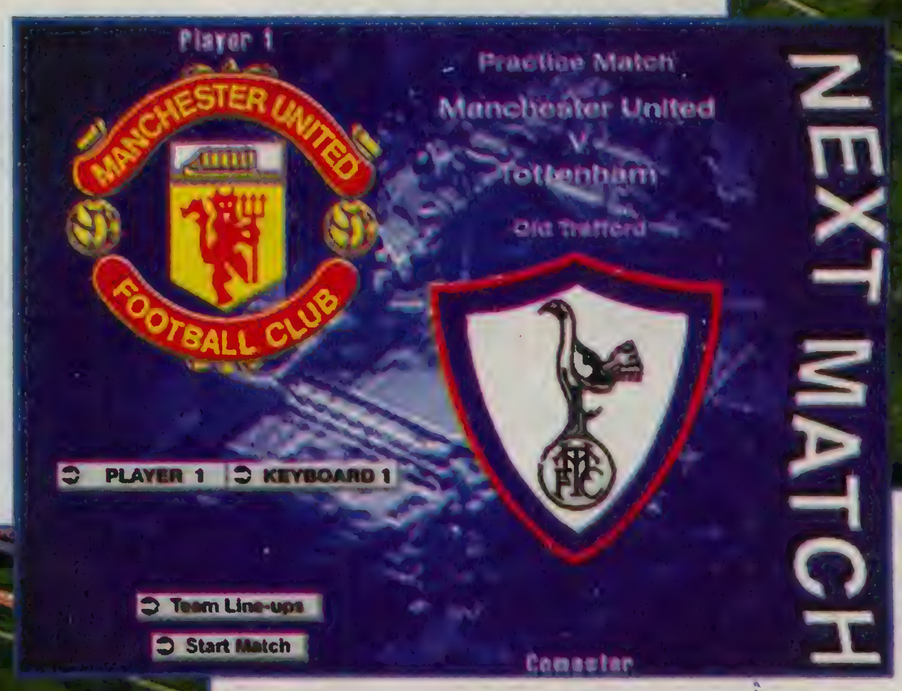
ACTUA SOCCER club edition

ELDGAR

Ponad półtora roku temu na rynku komputerowych „kopanin" pojawiła się gra ACTUA SOCCER. Szybko okrzyknięta została najlepszą piłką nożną na PC, miedzy innymi dzięki doskonałej, na owe czasy, grafice. Wiadomo, co było później — seria kilku interesujących gier, które odsunęły w cień wysłużoną staruszkę.

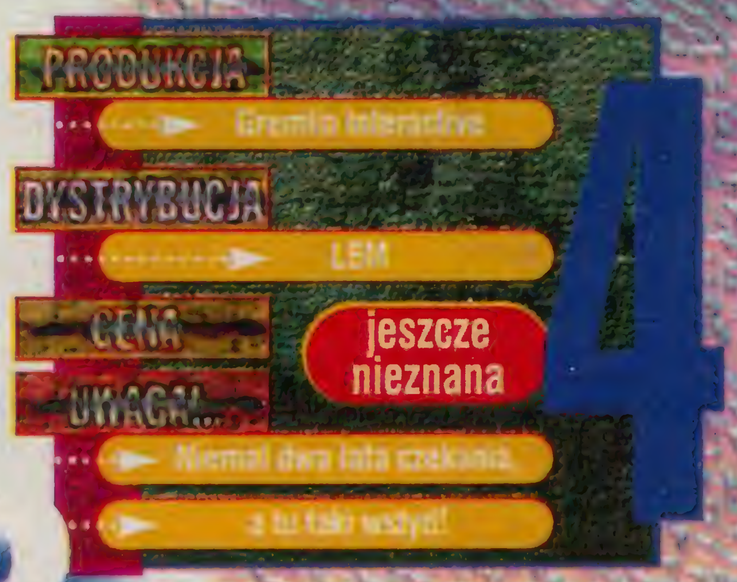
Trzymając w ręku najnowszą wersję tej gry, sporo sobie po niej obiecywałem. Formuła CLUB EDITION, obejmująca wszystkie drużyny angielskiej Premiership, stanowiła potężny magnes, a oliwy do ognia dolewały ciekawe zapowiedzi, jakimi nafaszerowana była zachodnia prasa tudzież Internet.

Jak wygląda prawda? Otóż decydując się na zakup opisywanego tutaj produktu, powinieneś mieć na uwadze, że praktycznie nie otrzymujesz nic lepszego ponad to, co miałeś okazję poznać dzięki ACTUA SOCCER. Owszem, mamy możliwość rozegrania całego sezonu, poszczególnego meczu czy wykonania kilku kontrolnych spotkań. Są również wiernie odwzorowane składy poszczególnych zespołów oraz realistyczne zachowanie komputerowych zawodników. Jednak cóż z tego, skoro prawdę powiedziawszy zostaliśmy oszukani, zaś autorzy powinni zalewać się w tym momencie rumieńcem i bić po piersiach, obiecując poprawę. Blisko dwuletnia przerwa, która mogła przynieść poważne zmiany, czy wręcz nową ACTUA SOCCER została zwyczajnie zmarnowana.



Wracając jednak do samej gry, chciałbym pochwalić stronę graficzną, choć dodać należy, że w dzisiejszych czasach coś takiego weszło już w standard. Zawodnicy, jak wspomniałem, poruszają się naturalnie, wykonując pełen wachlarz zagrań. Sterowanie jest przy tym bardzo proste — wystarczają klawisze kierunkowe oraz dwa dodatkowe do strzału i podań. Autorzy chwalą się, że grę komentarzem opatrzył Barry Davis, jeden z najsłynniejszych specjalistów od wydzierania się w mikrofon. Specjalnie mnie to nie poruszyło, gdyż w rzeczywistości komentarz jest mało przekonujący. Typowa angielska flegma pasuje raczej do szachów, niż do piłki nożnej. Sama strona muzyczna też nie zachwyca, „coś tam gra".

O ACTUA SOCCER CLUB EDITION trzeba mówić jako o produkcie stricte komercyjnym. Można nawet odnieść wrażenie, że producent igra sobie z klientów, nabijając ich w przysłowiową butelkę. Radzę cierpliwie poczekać jeszcze trochę. Niebawem ukaże się najnowsza wersja FIFA ze stajni ELECTRONIC ARTS, a do natarcia szykuje się jeszcze kilka innych obiecujących tytułów. Cóż, kiedyś ACTUA SOCCER była znaczącą marką, dzisiaj pozostaje już tylko wspomnieniem. Smutne, ale niestety prawdziwe.

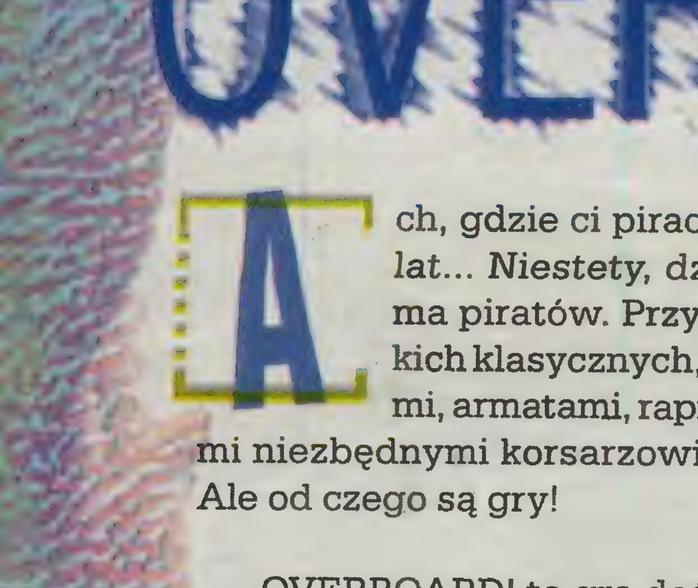


WŚRÓD POTWORNEGO HUKU PĘKAJĄCYCH WRĘG I PROCHU EKSPLODUJĄCEGO W ZBROJOWNI GALEON POCZĄŁ PRZECHYLAĆ SIĘ NA LEWĄ BURTĘ. PIĘĆ MINUT PÓŹNIEJ FALE OSPALE PRZETACZAŁY SIĘ NAD MIEJSCEM WIECZNEGO SPOCZYNKU OKRĘTU. KAPITAN PIRACKIEJ FREGATY Z POCZUCIEM DOBRZE SPEŁNIONEGO OBOWIĄZKU WYZNACZA NOWY KURS: PÓŁNOCNY WSCHÓD KU WSCHODOWI!

OVERBOARD!

Ach, gdzie ci piraci z dawnych lat... Niestety, dzisiaj już nie ma piratów. Przynajmniej takich klasycznych, z żaglowcami, armatami, rapierami i innymi niezbędnymi korsarzowi gadżetami. Ale od czego są gry!

OVERBOARD! to gra dość trudna do scharakteryzowania. W zasadzie można ją określić jako zręcznościówkę. Chociaż w pierwszej chwili, dzięki sposobowi poruszania się okrętu, odniosłem wrażenie, że gram w jakieś zmutowane MICRO MACHINES albo inne wyścigi małych samochodzików. Poza tym, OVERBOARD! można zakwalifikować jako strzelankę. Wystarczająco namieszałem?



Na początku dostajesz stateczek. Niewielki, ale za to bardzo piracki. Na stateczku znajduje się artyleria. Po cztery działa na obu burtach i dodatkowo jedno na dziobie. W każdym poziomie masz podobne zadanie: skompletować mapę okolicy i dopłynąć do portu. Napotkane okręty zatopić. Uniknąć pułapek. Odnajdywanie przy okazji skarbów, tudzież zdobywanie miast, mile widziane.

Wypływasz z portu. Od razu widać, że coś tu jest nie w porządku. Przede wszystkim akwen, po którym się poruszasz, wygląda na zdecydowanie śródlądowy. Poza tym, dość szybko zaczynają pojawiać

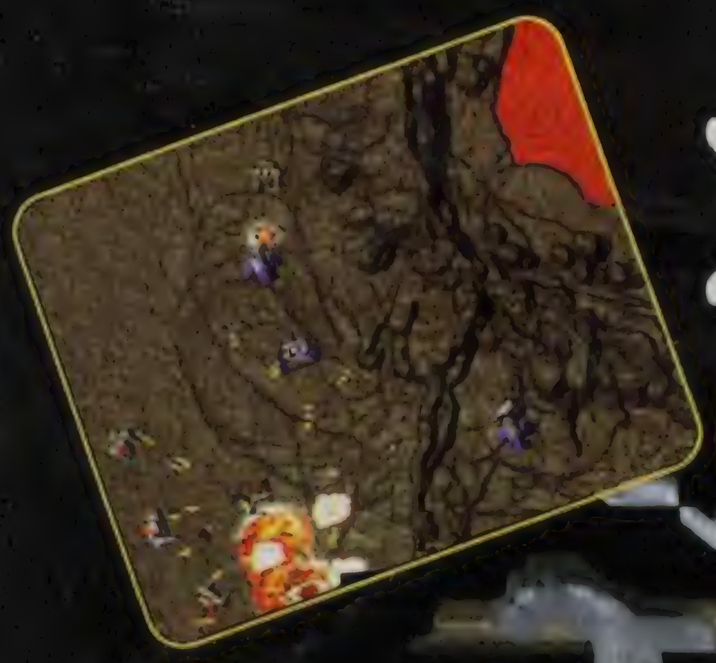
się przeszywające morską toń potężne piły tarczowe, czy też cuchnące płonącym napalmem miotacze ognia.

OVERBOARD! nie szokuje efektami specjalnymi, nie ma wyrafinowanej fabuły. Czuć w nim natomiast świeżość pomysłu. A właśnie tego grom najbardziej potrzeba. OVERBOARD! wciąga. Dlaczego? No cóż, wyobraź sobie taką sytuację — przez tajemniczy tunel twój statek wpływa na jezioro ukryte w dżungli. Przez środek jeziora przebiega tama. Za nią widoczne są skrzynie ze skarbami, amunicja itp. Ale jak się do nich dostać? To proste — wystarczy wpłynąć na symbol skrzydeł unoszący się na wodzie, a statek rozwinie potężną czaszę i przemieni się w sterowiec. Niezłe, prawda? Takie elementy napotkać można na każdym kroku. A to statek zostaje dodatkowo opancerzony ognioodpornymi płytami, a to zwija żagle i na ich miejscu pojawia się silnik parowy dający łajbie niezłego kopa.

Podobnie interesująco przedstawia się uzbrojenie statku. O klasycznej artylerii już wspomniałem. Reszta zabawek jest mniej tradycyjna. Co powiecie bowiem na przykład na płonący olej do podpalania ścigających cię statków? Albo świąteczne race do zestrzeliwania tukanów, zrzucających z morderczą dokładnością bomby rozpryskowe?

Naprawdę, na brak atrakcji nie można tu narzekać. Gra posiada w zasadzie tylko jeden, ale za to znaczący, minus — wymagania sprzętowe. Bez szybkiego komputera, najlepiej z dopalaczem graficznym, można zapomnieć o płynnej grze. Ale jeśli tylko ktoś posiada odpowiednio podrasowany sprzęt — zapraszam na pokład. Zabawa gwarantowana.

NOWY OBRAZ WOJNY



TOTAL ANNIHILATION™

„Najbardziej dopracowana gra strategiczna naszych czasów"

„Z pewnością najlepsza w swoim gatunku"

PC ZONE – 92%

„To jest to. Gra, która może patrzeć na Red Alert z góry"

„Mistrzostwo gatunku"

PC GAMER – 94%

GT®

CAVEDOG ENTERTAINMENT

LEM LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:

LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA Sp. z o.o.
ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa

©1997 Humongous Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Stworzone i publikowane przez Cavedog Entertainment, oddział Humongous Entertainment, Inc.
Dystrybucja GT Interactive Software Corp. Cavedog Entertainment™ i Total Annihilation™ są znakami handlowymi Humongous Entertainment, Inc.
GT™ jest znakiem handlowym i GT Logo® jest zarejestrowanym znakiem handlowym GT Interactive Software Corp.
Wszelkie inne znaki handlowe są wyłączną własnością używających je firm.

GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London, NW1 6JT. http://www.gtinteractive.com

CO ZNACIE T

BERGER

Okręty, Ryzyko oraz Monopoly

KIEDYŚ WSZYSTKO TRAFIAĆ MIAŁO POD STRZECHY. DZIŚ WIELE RZECZY, KTÓRE ZNAMY I LUBIMY, ODNAJDUJEMY Z PEWNYM ZDZIWIENIEM NA UKOCHANYCH PECETACH.

Wieczory rodzinne przy świecach, gromadne zjazdy w klubach zainteresowań, czy choćby zwykłe spotkania koleżeńskie — powoli, acz skutecznie, wypierane są przez nowy styl życia. Po co się narażać na spotkanie z koloniami bakterii kolegów i koleżanek, skoro dzięki sieci można sobie z nimi pogawędzić czy pograć. A gdy przyjdzie ochota, to i samopas stanąć w szranki z komputerem. Idąc tym tropem, firma HASBRO INTERACTIVE zaserwowała w ciągu trzech lat komputerowe wersje trzech największych przebojów dawnych salonów: Okręty, Ryzyko i Monopol.

Ta ostatnia gra, stworzona przez jakiegoś amerykańskiego trzpiota w latach trzydziestych, zrobiła prawdziwą furorę w całym świecie. Familijna, pogodna, ale ucząca rywalizacji i robienia pieniążków — trafiła w gusta rzeszy ludzi. Gracz, przesuwając się po polach leżących na brzegu planszy (szybkość ruchu regulują rzuty kostką), może kupować koleje, ulice, trafiać do więzienia, płacić podatki lub wygrywać na loterii. Głównym zadaniem gracza jest zdobycie karty w tym samym kolorze (poprzez kupno lub wymianę) i zbudowanie domów i hoteli. A kto się na takim zabudowanym polu znajdzie — płaci właścicielowi niezły szmalczyk.

Komputerowa wersja MONOPOLY w zasadzie nie różni się od pierwowzoru. Wprowadzono mnóstwo opcji, które gracz może wybrać (lub nie), tworząc tym samym własne kombinacje, ale nie zmienia to faktu, że starych wyjadaczy niewiele może zaskoczyć. Gra jest już nieco posunięta w latach, dlatego grafika nie każdego usatysfakcjonuje. I to nie ze względów estetycznych (bo animacje są niczego sobie), ale funkcjonalnych. Po prostu mało co widać; chyba że zrezygnujecie z rozdzielczości 800x600.

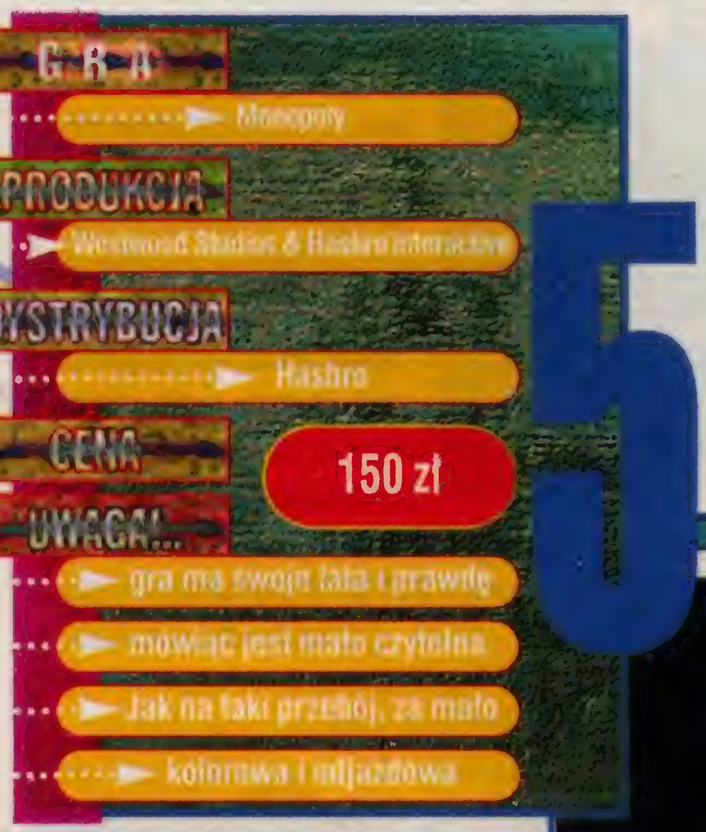
O wiele więcej serca i doświadczenia włożono w grę RISK. Nie było to przedsięwzięcie ryzykowne, ponieważ temat należy do tzw. samograjów. Oto gracz wciela się we władcę — posiadającego pewną ilość terenów oraz wojsk — ruszającego na podbój świata. Za opanowanie kontynentów, czy wymianę kombinacji kart gry,

nie decydują o zwycięstwie na polu walki. Gdy do tych możliwości — całkowicie zmieniających klasyczny obraz rozgrywki — dodamy ładne animacje walki, otrzymamy pełny obraz gry, która w tej formie staje się jednocześnie grą familijną i grą dla maniaków wojny. Spełniony został więc warunek uniwersalności, co powinno zachęcić zarówno młodzież, jak i dorosłych do zakupu programu zamiast wywoływać obawy o zmarnowanie pieniędzy.

Na koniec warto wspomnieć o czymś niesamowitym. Oto zwykłą grę w okręty przekształcono w pełnokrwistego BATTLESHIP. Na bazie dwóch ołówków i dwóch kartek w kratkę, stworzono grę podzieloną na scenariusze

otrzymuje się rezerwy militarne.

Nie pozostawiono nas sam na sam wyłącznie z rozkoszami znanej już wersji (chociaż z możliwością gry na 4 mapach i wyborem różnych opcji). Wiadomo, że po świecie chodzą różni zboczeni militaryści i inne takie kreatury. Nie wystarcza im widok punktów i kostek, za pomocą których rozgrywana jest klasyczna gra. Opracowano więc dodatkową wersję, w której można przy pomocy kart operacyjnych (atak z flanki, natarcie czołowe, obrona itd.) rozgrywać każdą bitwę. Oprócz tego, dodano też stolice, będące opoką naszego imperium, forty (ach, jakież trudne są szturmy) i generałów.



Generałowie ci, to jest to, co tygrysy lubią najbardziej. Taki gość w miarę kolejnych walk staje się coraz bardziej doświadczony. Poza tym, jego możliwości niejednokrotnie decydują o zwycięstwie na polu walki. Gdy do tych możliwości — całkowicie zmieniających klasyczny obraz rozgrywki — dodamy ładne animacje walki, otrzymamy pełny obraz gry, która w tej formie staje się jednocześnie grą familijną i grą dla maniaków wojny. Spełniony został więc warunek uniwersalności, co powinno zachęcić zarówno młodzież, jak i dorosłych do zakupu programu zamiast wywoływać obawy o zmarnowanie pieniędzy.

Na koniec warto wspomnieć o czymś niesamowitym. Oto zwykłą grę w okręty przekształcono w pełnokrwistego BATTLESHIP. Na bazie dwóch ołówków i dwóch kartek w kratkę, stworzono grę podzieloną na scenariusze rozgrywki, w których przesuwamy zespoły okrętów (max 6, a w każdym zespole do sześciu okrętów) na mapie strategicznej. Gdy dochodzi do bitwy, poznajemy znane nam kartki papieru i ślepe bombardowania. Czasami przeciwnik jest rozpoznany i wtedy zadanie jest proste. W skali strategicznej, do naszych zadań należy określanie stopnia alarmu bojowego (uwagi i siły) oraz przewidywanej obrony (przeciwlotnicza, przeciwrakietowa itp.). Zespołami okrętów poruszamy się poprzez wyznaczanie punktów terenowych.

W misjach, które obejmują starcia pancerników i lotniskowców, rajdy łodzi podwodnych i ataki na wieże wiertnicze, biorą udział niszczyciele, fregaty, krążowniki, kilka typów lotniskowców i łodzi podwodnych, a także myśliwce i helikoptery. Jest w czym wybierać. A zabawa o dziwo wcale nie jest taka prymitywna, jak by to wskazywał pierwowzór.

Miałem na początku ochotę przywalić firmie HASBRO INTERACTIVE za szarganie świętości i pozbawianie ludzi ochoty na grę w gronie znajomych fizycznie obecnych w pokoju. Inteligentne rozwinięcie pierwowzorów i urok samych gier tak mnie jednak oczarowały, że nie pozostaje mi nic innego jak tylko pochwalić autorów za kawał znakomitej roboty.

ZACZAROWANY BAJEK ŚWIAT

KAŻDE POKOLENIE MA SWOICH IDOLI. DZIECI UWIELBIAJĄ WCIELAĆ SIĘ W POSTACIE Z DOBRANOCEK I KOMIKSÓW.

Gry OBELIX, TINTIN, SPIROU i SMURFS są do siebie niemal bliźniaczo podobne: mają identyczny setup, engine, klawisze sterowania i menu pod Win95. Należą do starego jak świat gatunku platformówek — idź w prawo, podskocz, zbierz bonus, wejdź na półkę, przesuń przedmiot, czasem zatłucz pałętającego się przeciwnika. Zasady gry i jej obsługa są proste jak drut. Kursory plus trzy przyciski, ewentualnie pad lub joystick. Przewidywany czas nauki dla komputerowych żółtodziobów — 5 minut.

Warto zwrócić uwagę na fakt, że wszystkie omawiane gry mają bardzo małe wymagania sprzętowe, co dziś nieczęsto się zdarza. Dla wersji dosowej wystarczy w zupełności 486DX 33MHz z 8Mb RAM, zaś cała gra potrzebuje zaledwie 6Mb na dysku. Celowo ignoruję istnienie wersji pod Windows95, gdyż wersja dosowa nie sprawia w okienkach absolutnie żadnych kłopotów, a wygląda dużo lepiej.

Jeśli chodzi o techniczną stronę tych gier, to wszystkie reprezentują poziom sprzed ładnych kilku lat. Rozdzielczość to VGA, czyli 320x200, jednak pod dosem wygląda nienajgorzej, a dzieci, nie mające takich wymagań jak starzy wyjadacze, nawet nie zwrócą na to uwagi. Grafika na szczęście nie odbiega od komiksowej — tu miłośnicy poszczególnych serii znajdą dokładnie to, czego oczekiwali. W SMURFS podobnie jak w nieco trudniejszym TINTINIE trzeba przejść etap unikając mnóstwa pułapek. SPIROU to niby to samo, jednak trasa jest bardziej pokrętna i czasem należy ruszyć głową. Natomiast OBELIX to frajda dla lubujących ostre bicie po twarzach.

Nieco gorzej prezentuje się oprawa dźwiękowa. W zasadzie należałoby tylko powiedzieć o niej, że... jest. Muzyka jest bardzo prosta, wręcz prymitywna, ot kilka powtarzających się w kółko dźwięków. Tu najgorzej wypadł Tintin, najlepiej zaś Spirou, choć różnice nie są kolosalne.

Jeśli bym miał oceniać te gry według standardowych kryteriów (czyli tak samo jak tytuły przeznaczone dla starych wyjadaczy), to nie zostawiłbym na nich suchej nitki. Z drugiej jednak strony, taka ocena byłaby krzywdząca, bowiem nie są one przeznaczone dla dwudziestoparoletnich maniaków, tylko dla dzieci. I jako takie mają nawet pewne plusy: małe wymagania i nader atrakcyjna cena. Pod względem wykonania nie są to dzieła na miarę LWA LEONA, ale niechybnie zapewnią najmłodszym czytelnikom RESETU co najmniej parę godzin niezłej rozrywki.

PRODUKCJA: Infogrames
DYSTRYBUCJA: Mirage
CENA: 89 zł
UWAGA!: gry dla najmłodszych
6

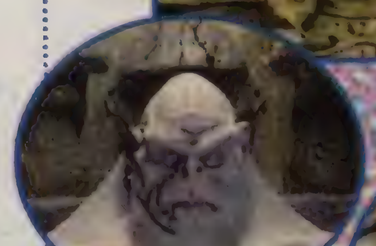
CZŁOWIEK ZAWSZE SPOGLĄDAŁ W NIEBO, ZASTANAWIAJĄC SIĘ CZY JEST SAMOTNY WE WSZECHŚWIECIE. WYRUSZAJĄC W PIERWSZY LOT KOSMICZNY UŚWIADOMIŁ SOBIE, JAK MAŁYM PYŁKIEM JEST WOBEC OGROMU WSZECHŚWIATA. MIMO TO DALEJ ZADAWAŁ SOBIE PYTANIE: „CZY JESTEŚMY SAMI?". PRAWDA PRZESZŁA OCZEKIWANIA NAJWIĘKSZYCH OPTYMISTÓW.

STAR CONTROL

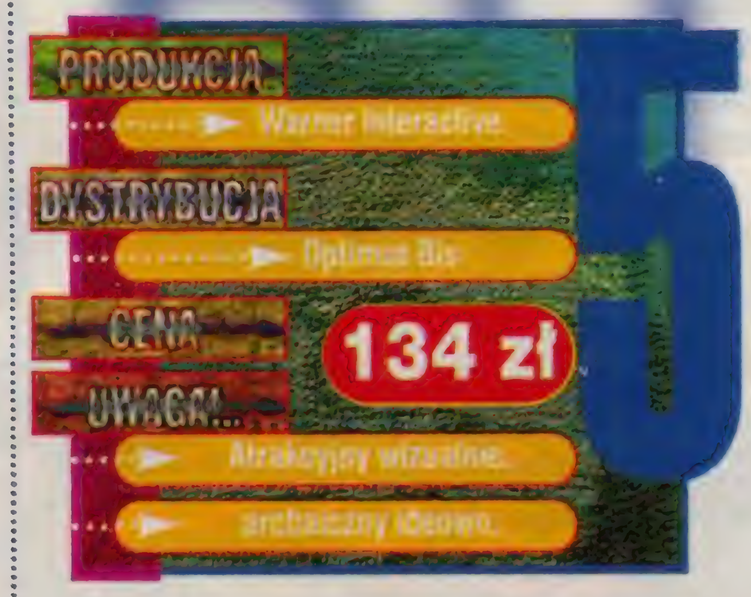
SATHORN

taj jest to niemożliwe, ponieważ podstawowym prawem Ligi jest to, że rozumnym rasom nie wolno się nawzajem atakować.

W grze wspomaga cię konferencyjno - monitoringowy system ICOM. Pozwala on nadzorować twoje poczynania, a mówiąc wprost - podpowiada, co zrobić w kluczowych momentach. Zawiadamia cię także o ważniejszych sprawach oraz przypomina ostatnie wiadomości. Podstawową i najważniejszą sprawą w grze jest odnajdywanie i klasyfikacja pozostawionych przez Prekursorów artefaktów. Znajdują się one na planetach wykazanych przez skaner jako anomalie. Wydobycie ich jest banalnie proste, pozostaje tylko je zbadać. Po pewnym czasie okazuje się, że większość z nich służy do produkowania unowocześnionych statków. Gdy skompletujemy wszystkie, walki stają się śmiertelnie nudne.



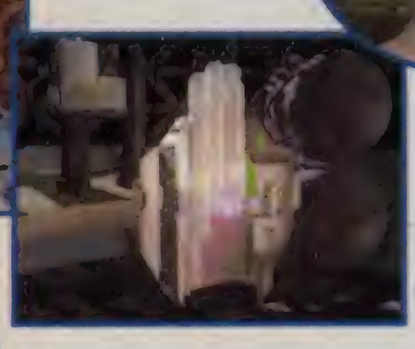
Gra nie należy do pozycji, do których z przyjemnością powraca się po jakimś czasie. Daje się wyczuć brak bardziej rozwiniętego wątku strategiczno-ekonomicznego, na którym STAR CONTROL 3 z pewnością bardzo by zyskał.

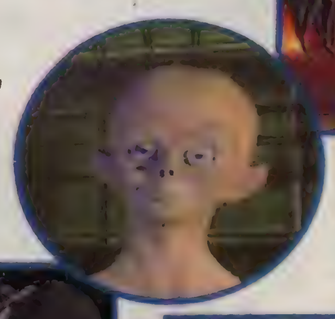


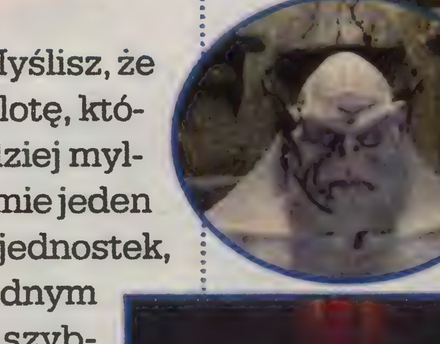
Ludzkość w 2115 roku spotkała pierwsze istoty rozumne - Chenjesu. Okazało się, że przestrzeń roi się od najróżniejszych rozumnych ras, toczących między sobą nieustającą wojnę o spuściznę po starożytnej rasie Prekursorów. Ziemianie postanowili przyłączyć się do Zjednoczenia Wolnych Gwiazd...

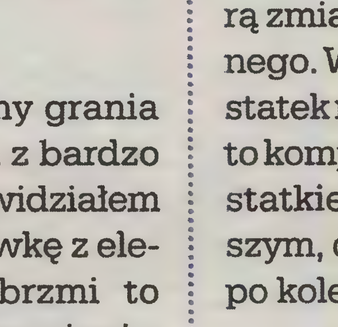
Opakowanie STAR CONTROL 3 zawiera spolszczoną instrukcję oraz dwa kompakty. Na jednym z nich zamieszczono dwie poprzednie (dość archaiczne) części gry, na drugim jest najnowsza produkcja z serii. Na pierwszy rzut oka gra prezentuje się zupełnie przyzwoicie: SVGA, klimatyczna muzyczka w tle, dopracowane animacje.

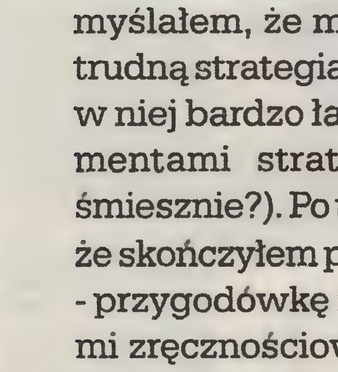
Przez pierwsze dwie godziny grania myślałem, że mam do czynienia z bardzo trudną strategią, po dwu dniach widziałem w niej bardzo łatwą zręcznościówkę z elementami strategii (czyż nie brzmi to śmiesznie?). Po tygodniu miałem wrażenie, że skończyłem przygodówkę. Przepraszam - przygodówkę z elementami zręcznościowymi i strategicznymi (a czy to nie brzmi jeszcze śmieszniej?) - - po prostu swoisty, bardzo modny obecnie, miszmasz różnych gatunków.











Bo oto gra, w jednym miejscu zachwyca, a już w drugim jest nudna. Przykład? Proszę bardzo. Na początku budujesz swoje bazy w przeświadczeniu, że będą ci potrzebne do rozwoju floty kosmicznej. Myślisz, że wraz z ich rozwojem stworzysz flotę, którą zmiażdżysz wrogów. Nic bardziej mylnego. Walka odbywa się w systemie jeden statek na jeden. Choćbyś miał 25 jednostek, to komputer sterując zaledwie jednym statkiem (zwrotniejszym, szybszym, o większej sile ognia) może ci je po kolei wytłuc.

A z drugiej strony, gdy ty znajdziesz już sobie dobre statki, walki stają się po prostu nudne. Dla prawdziwych strategów podstępny atak lub próba skłócenia dwóch wrogów między sobą stanowią chleb powszedni. Tu-

PODWÓJNE KŁOPOTY BUDA TUCKERA

MAMUT

NIE SPOSÓB PRZEMILCZEĆ, ŻE PREMIERA GRY ODKŁADANA BYŁA KILKAKROTNIE. WŚRÓD GRACZY KRĄŻYŁO DEMO, ALE NIE BYŁO WIADOMO, CZY PEŁNA WERSJA TRAFI KIEDYKOLWIEK DO SKLEPÓW. BUD MIAŁ KŁOPOTY — ALE TO JEGO SPECJALNOŚĆ.

Tytułowy bohater, Bud Tucker, to mieszkający w małej mieścinie Barryville nastolatek. Nosi sportową kurtkę, uczy się średnio, pracuje jako dostawca pizzy. Pomaga też miejscowemu szalonemu naukowcowi w kolejnych eksperymentach. Kłopoty Buda zaczynają się wraz z zakończeniem prac nad najnowszym projektem Profesora — maszyną do klonowania. Nieodpowiedzialny wynalazca telefonuje do chłopca, aby poinformować go o doniosłym wydarzeniu... Niestety, linia telefoniczna naukowca jest nieustannie podsłuchiwania przez geniusza zła — Richarda Tate'a. Kiedy Bud przybywa do laboratorium Profesora, zostaje spacyfikowany przez najemników Tate'a, którzy na chwilę przed jego przybyciem zdążyli uziemić wynalazcę. Jak się okazuje, czarny charakter zamierza wykorzystać wynalazek Profesora do stworzenia armii bezmyślnych klonów. Chcąc nie chcąc, Bud Tucker musi uratować świat przed żądnym władzy maniakiem!

PODWÓJNE KŁOPOTY BUDA TUCKERA to utrzymana w „staroszkolnym" stylu, świetna gra przygodowa. Należy do specyficznej, określanej mianem „wacky" odmiany tego gatunku, toteż zarówno środowisko jak i postacie są zabawnie powykręcane, przesadzone, koślawe. Gra kryje w sobie tony skondensowanego humoru, zbliżonego nieco do gagów znanych chociażby z DOWN IN THE DUMPS czy DAY OF THE TENTACLE. Poprzeczkę trudności umieścili autorzy wysoko — zagadki są bardzo zróżnicowane i rzadko oparte na wypracowanych przez lata schematach. Najlepszym przykładem jest zegarek Profesora, którym można zarówno otworzyć drzwi jak i wydobyć kluczyk z dna morskiego. Komputer nie ułatwia sprawy, komentując niepowodzenia w stylu: „To ja mam umysł, a ty figurę" albo „Straciłeś kontakt z rzeczywistością... znowu". Co zaś tyczy się sterownika, jest to tradycyjny, znany z większości przygodówek LUCASARTS, SCUMM. Jeśli jednak nie odpowiadają ci tabliczki z napisami „Idź", „Popchnij" czy „Mów", możesz zmienić je na gustowne ikony symbolizujące polecenia.

Grafika, mimo iż w niskiej rozdzielczości, jest bardzo szczegółowa. Trudno o statyczne pomieszczenie, przez cały czas coś się dzieje — w hotelu Splendid z szafy usiłuje się ktoś wydostać, wysoko w górze latają ptaki, w barze przebrany za króliczka barman rozbija sobie na głowie butelki.... Podobnie rzeczy się mają z animacją głównego bohatera. Kiedy pozostawimy Buda samego sobie, będzie on znudzony żuł gumę, ciekawie rozglądał się po pomieszczeniu, a nawet drapał między nogami! Niestety, niska rozdzielczość zawodzi w paru miejscach — zwłaszcza wówczas, gdy znaleźć należy jakiś bardzo mały przedmiot. Trzeba przez to przeczesywać ekran „na ślepo".

Gra posiada gigantyczną zaletę. Otóż przygody Buda Tuckera zostały wydane w całości po polsku i jest to — jak dotąd — jedno z najlepszych spolszczeń zachodniego produktu. Podczas gry zauważyłem tylko jedne uchybienie. W tajnym gabinecie Dicka Tate'a, po najechaniu kursorem na popiersie delikwenta, pojawia się napis DICK'S BUST.

Poza tym, jest wspaniale. Głosy podkładają postaciom profesjonalni aktorzy, maksymalnie wczuwając się w swoje role. Wspaniała dykcja lektorów (zwłaszcza wypowiedzi Buda — rewelacja!), to jedna z wielu rzeczy, które ucieszą grających w PKBT. W dopracowaniu szczegółów widać zaangażowanie zarówno twórców gry jak i jej polskiego dystrybutora. Na przykład, Elvis Presley mówi głosem dość podstarzałego dżentelmena — w końcu, dziś miałby sześćdziesiąt dwa lata...

Jak doskonale widać, o wartości gry nie decyduje wcale grafika w podwyższonej rozdzielczości, dźwięk Dolby Surround czy filmy spod znaku Full Motion Video, tylko dobry Pomysł. A PODWÓJNE KŁOPOTY BUDA TUCKERA są pełne dobrych pomysłów.

PRODUKCJA: Metal Studios
DYSTRYBUCJA: Optimus Bis
CENA: 99 zł
UWAGA!... świetna rozgrywka w konwencji „zwariowanej przygodówki"

8

MUSISZ WIEDZIEĆ
GDZIE SIĘ PODŁĄCZYĆ

SUPER MEDIA

CENTRUM USŁUG INTERNETOWYCH

MY PODŁĄCZYMY CIĘ DO INTERNETU

http://www.su[illegible]dia.pl e-mail:s[illegible]supermedia

00-075 Warszawa, ul. Senatorska 13/15 tel. 828 09 77, 828 09 79

40-160 Katowice, al. Korfantego 51, tel. (0-32) 253 00 09

61-823 Poznań, ul. Piekary 14/15, tel. (0-61) 85 32 581 w. 253, 263

iF-22 RAPTOR

MARK SOFT

Reset

GAMBLERIADA

V TARGI GIER KOMPUTEROWYCH

91

jesień

24-26.10.97 HALA TORWAR

ul. Łazienkowska 6A

Warszawa

24.10.97 – 11.00-18.00

25/26.10.97 – 10.00-18.00

PATRON PRASOWY:

GAMBLER

GREIT

F-16 FIGHTING FALCON

KAYTECK

F-16 Falcon to jedna z bardziej udanych amerykańskich konstrukcji. Lekki, zwrotny, wielozadaniowy myśliwiec doskonale nadaje się na podstawowy samolot sił powietrznych operujących w Europie. Wszak odległości na Starym Kontynencie są prawie żadne. Szczególnie, jeśli leci się z prędkością dźwięku.

Firma DIGITAL INTEGRATION przyzwyczaiła graczy do swoich dość specyficznych symulatorów. Od czasów TORNADO były to symulatory „jednej misji". To znaczy, że cała gra była podporządkowana opracowaniu perfekcyjnego planu jednej akcji. Gracz musiał podać położenie punktów trasowych i czasy dolotów z dokładnością co do sekundy. Było to doskonałe rozwiązanie, jeśli chodzi o samolot TORNADO. Wykorzystując specyfikę tego myśliwca szturmowego, można było przygotowywać naloty stanowiące prawdziwe majstersztyki.

Niestety, raz stworzony edytor pozostał już we wszystkich symulacjach DI. Także w F-16, jeśli chodzi o część planowa-

nia misji, będziesz miał do czynienia z rozwiązaniami, które praktycznie nie różnią się od tych z TORNADO. A szkoda, przynajmniej z dwóch powodów. Po pierwsze, naczelna zasada rynku brzmi: kto stoi w miejscu, ten się cofa. Więc dokąd już zdążyło się cofnąć DI? Po drugie, F16 to bardzo specyficzna maszyna. Amerykańskie procedury bojowe przewidują wiele ciekawych sposobów wykorzystania tego samolotu. Niestety, w symulatorze DI nic z tego nie uświadczymy.

Pozostaje kwestia: jak się lata. I tutaj trzeba przyznać, że zespół przygotowujący F-16 włożył mnóstwo w stworzenie modelu symulacji. Rozwiązania graficzne zaczerpnięto z symulacji helikopterów (szczególnie z HIND). Cele i samoloty zrealizowano śliczną grafiką „neowektorową". Wszystko wygląda cacy. Podwieszone uzbrojenie prezentuje się niezwykle groźnie, zaś płaty sterowe pracują, że miło patrzeć. Krajobrazy opracowano z użyciem realistycznych tekstur. W dodatku, jak

Realizm lotu jest więcej niż poprawny. Radar w trybie a2a przeszukuje przestrzeń w odpowiedni sposób. Gracz może zarządzać szerokością i wysokością skanowanego pasma. Poza tym uwzględniono tryb RADAR CLUSTER RESOLUTION (opracowany i montowany w późniejszych

wersjach), pozwalający namierzyć konkretny samolot w formacji oraz AIR COMBAT MODE, dzięki któremu nie musisz martwić się zarządzaniem radarem podczas manewrowej walki kontaktowej. Podczas ataków naziemnych możesz korzystać z systemu LATRIN, łącznie z efektownym ręcznym oświetlaniem celu przez system FLIR. Uwzględniono nawet samodzielne lokowanie głowic pocisków Maverick nowej generacji w sytuacji, gdy nie masz podwieszonego LATRIN'a.

Symulacja lotu jest bardzo fajnie opracowana. Niekiedy szwankuje sztuczna inteligencja przeciwników i czuć, że tak naprawdę to ty jesteś sednem całej akcji na polu walki — ale są to minusy odczuwalne jedynie dla prawdziwych maniaków. Choć ze stajni DIGITAL INTEGRTION wolę symulatory helikopterów (HIND), F-16 oceniam niemal równie wysoko.

QUAKEWORLD

YOONIOR

KWAŚNY JEST TEN ŚWIAT

DZISIAJ RAZ NA ZAWSZE ROZWIEJEMY WĄTPLIWOŚCI DOTYCZĄCE QUAKE MULTIPLAYER. PADNĄ DOKŁADNE ODPOWIEDZI NA PYTANIA: JAK GRAĆ W QUAKE PRZEZ INTERNET, JAK PRZED FRAGOWANIEM UBRAĆ SIĘ W SPREPAROWANY PRZEZ SIEBIE STRÓJ? WSZYSTKO TO I SPORO WIĘCEJ CZEKA PONIŻEJ.

QUAKEWORLD — KOSMOPOLITYCZNY MR. QUAKE?

Quake od początku był zaplanowany jako sieciowa gra typu multiplayer, jednak pierwsi sieciowi gracze nie mieli łatwego życia. Co prawda „deathmatch" w Quake'u został zrewolucjonizowany (możliwość gry w 16 osób w Internecie lub sieci lokalnej), ale z jakością gry bywało różnie. Czynnikiem decydującym stało się opóźnienie, jakiemu poddawane są informacje (pakiety) podróżujące po sieci. W sieci lokalnej nie miało to znaczenia, jednak w Internecie nabrało wymiaru „być albo nie być" dla gracza, ponieważ często o wyniku walki decydowało lepsze łącze, a nie umiejętności.

W grudniu 1996 roku gracze (szczególnie modemowi) odetchnęli z ulgą. Wreszcie wypuszczono wersję Quake'a przeznaczoną specjalnie do gry poprzez Internet — QuakeWorld. Służy ona tylko i wyłącznie do gry poprzez protokół TCP/IP, zaś największą jej zaletą jest to, że została odpowiednio zoptymalizowana do gry poprzez Internet, dzięki m.in. kompresji pakietów. Modemowcy mają teraz dużo więcej radości z grania (nie mówiąc o graczach z łączem stałym).

SPRZĘT I OPROGRAMOWANIE (SEZAMIE OTWÓRZ SIĘ!)

Do gry w QuakeWorld wystarczy ten sam komputer, którego używasz do grania w Quake'a. Potrzebny będzie jeszcze modem (28.8 kb/s powinien wystarczyć, choć zalecałbym 33.6) lub karta sieciowa (jeżeli grasz w pracy lub na uczelni).

Niezbędne oprogramowanie to:

- rejestrowana (pełna) wersja Quake'a
- Windows 95/NT lub Linux
- najnowszy klient QuakeWorld 2.0 (ftp.pk.edu.pl/pub/games/id/quakeworld/qw0809.zip)

CONNECT. ZACZYNAMY GRĘ

Masz Quake'a, zainstalowany QuakeWorld, poprawnie skonfigurowany dostęp do Internetu. Co dalej? Uruchamiasz qwcl.exe (QuakeWorld) i pokazuje się konsola. Aby połączyć się z serwerem RESETU QW.RESET.COM.PL, wpisujesz magiczną komendę connect qw.reset.com.pl (lub connect 195.116.168.14) i czekasz na połącze-

nie. Jeżeli wszystko pójdzie dobrze i wejdziesz na serwer — możesz zacząć grę. W znalezieniu innych polskich serwerów QuakeWorld (jak i zwykłego Quake'a) pomoże ci ich kompletna lista, znajdująca się na stronie WWW pod adresem http://www.pk.edu.pl/~pmj/quake/servers.shtml.

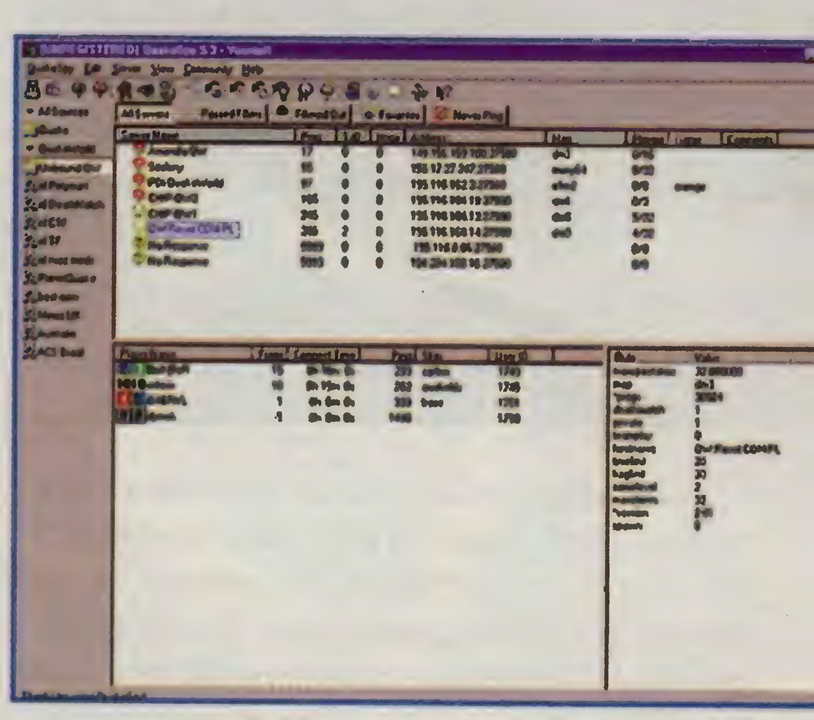
PING. MORDERCA GRACZY

Obok umiejętności i doświadczenia, czynnikiem decydującym o wyniku walki jest ping. Słowo, które śni się w najgorszych koszmarach Quake'owym graczom. Im mniejszy, tym lepiej dla nas. Jeżeli jednak grasz przez modem, nie licz na mniej niż 150ms (bardziej realistyczne wartości to 200-300ms).

Jak sprawdzić ping — swój i innych graczy? Podczas gry wystarczy nacisnąć TAB, na ekranie pojawi się lista graczy, ich ping, liczba fragów, czas w grze i kolory ubrania. Gdy twój ping przekracza 400ms, nie zdziw się, jeżeli ustawicznie będziesz ginął i nie zdążysz nikogo zawczasu zabić. Widoczne (i nieznośne) stanie się opóźnienie w reakcjach postaci na ekranie. Dzięki szarpaniu bez niczyjej pomocy będziesz wpadać do lawy. Wtedy lepiej zrezygnuj z gry. Pocieszę cię — są gracze, którzy odmawiają walki gdy ping przekracza 200ms.

QSPY, CZYLI JAK ZOSTAŁEM SZPIEGIEM

Wraz z QuakeWorld przychodzi bardzo pomocny programik Qspy. Ma prosty interfejs użytkownika i łatwo go skonfigurować. Qspy służy m.in. do sprawdzania kto, na jakim serwerze Quake lub QuakeWorld, gra w danej chwili. Dużo prościej jest ustawić w nim pseudonim, nietypową skórę i wskazać dodatkowy plik konfiguracyjny (jeżeli takowy posiadasz). Uruchom qspy.exe i zacznij od profilu gracza. Posługując się listą serwerów na WWW, dodaj wszystkie polskie serwery QuakeWorld — musisz mieć aktywne „Unbound QW" i nacisnąć ikonkę „Add new server". Aby zagrać na którymś z nich, wystarczy kliknąć dwukrotnie myszą na jego nazwie i Qspy sam uru-



chomi QuakeWorld, łącząc się z wybranym przez ciebie serwerem. Qspy wymaga wprawy, ale korzystanie z niego na prawdę ułatwia życie.

GARŚĆ (BEZ)CENNYCH PORAD

Jest kilka rzeczy, o których powinieneś wiedzieć kiedy już ochłoniesz po pierwszej walce:

— jeżeli grasz myszą, koniecznie wyłącz „auto-aim". Wystarczy wpisać noaim 1 w konsoli lub zaznaczyć opcję „No auto--aiming" w Qspy

— przydatna może być komenda pushlatency. Zwykle powinno się ją ustawić na -1/2 wartości ping'u. Nigdy nie jest możliwe dokładne ustawienie, ale powiedzmy, że twój ping oscyluje wokół wartości 250ms, wpisz w konsoli pushlatency -125

— jeżeli posiadasz dobre łącze, spróbuj pobawić się komendą rate. Domyślnie jest ustawiona na 2500 i jest to dobra wartość dla modemowca. Możesz ją ustawić na 5000 lub więcej.

— istnieje możliwość obserwowania walki nie biorąc w niej udziału. Służy do tego tryb „obserwator" — wystarczy wpisać na konsoli spectator 1 przed połączeniem się z serwerem. Jeżeli serwer ma hasło na obserwatora, użyj komendy spectator <hasło>

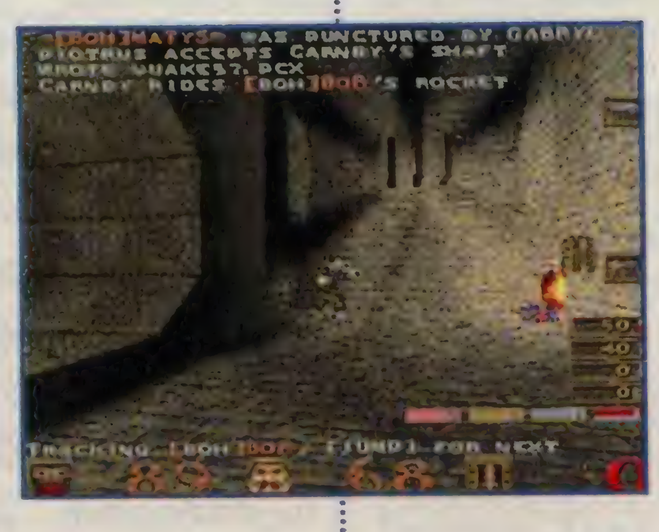
— jeżeli serwer wymaga hasła, a ty je znasz, wpisz w konsoli password <hasło>.

— jeżeli masz problemy z myszą, spróbuj komendy m_filter 1

— możesz wyłączyć automatyczne ściąganie skór poprzez wpisanie w konsoli polecenia noskins 1 lub przestawiając opcję w Qspy na „Don't get new skins"

— możesz wyłączyć automatyczne ściąganie nowych skór, wpisując noskins 2

— ściągnięte (np. z Internetu) mapy umieszczaj w katalogu quake\id1\maps.



Jeżeli nie masz jakiejś mapy podczas gry — QuakeWorld ściągnie ją automatycznie

— dzięki klawiszowi T możesz rozmawiać z innymi graczami — tekst wiadomości ukazywać się będzie u góry ekranu

TWOJA NOWA SKÓRA

Gracz nie musi wyglądać wcale tak smutno i sztampowo. QuakeWorld umożliwia granie we własnoręcznie zaprojektowanej skórze (skin). Jak zrobić własną skórę? Podstawą do rozpoczęcia projektowania własnej skóry jest ściągnięcie wzorca (ftp.pk.edu.pl/pub/games/id/quakeworld/base.zip). Własną skórę możesz wykonać przy pomocy dowolnego programu do obróbki grafiki bitmapowej (np. Paint Shop Pro, Photoshop czy nawet Paint). Pamiętaj, by pracować w palecie 256 kolorów. Własną skórę kopiujesz do katalogu quake\qw\skins. Jej nazwa pokaże się wśród skór dostępnych z opcji „Skin" w „Player properties".

Dokładny poradnik, jak zrobić skórę znacznie przekroczyłby objętość całego artykułu. Jeżeli znasz angielski koniecznie zajrzyj na Shotgun Messiahs Skins Page http://www.planetquake.com/skintutor/skins/TUTOR/Skins1.htm. Aby inni gracze widzieli twoją nową skórę podczas gry, musisz ją umieścić na serwerze QW. Spytaj administratora jak mu ją przesłać (w żadnym wypadku nie wysyłaj mu jej pocztą elektroniczną!).

WIĘCEJ PORAD? UMIERAM Z CIEKAWOŚCI

Ten artykuł ma tylko zasygnalizować pewne rzeczy. W żadnym razie nie można go nazwać kompletnym przewodnikiem, do tego potrzeba byłoby objętości całego numeru RESETU. Jeżeli szukasz pomocy, odwiedź strony WWW, na których znajdziesz odpowiedzi na prawie wszystkie dręczące cię pytania:

- **QuakeWorld.net** (http://www.quakeworld.net/)
- **QW Central** (http://qwcentral.stomped.com/)
- **QuakeWorld Center** (http://www.frag.com/quakeworld/)
- **quake.org.pl** (http://www.quake.org.pl/)

SŁOWNICZEK (UCZ SIĘ BRACIE, UCZ)

DEATHMATCH — *rodzaj walki, w której uczestniczy co najmniej dwóch graczy; zapoczątkowany w Doom. Celem jest zabicie jak największej liczby graczy (ginąc przeciwnik odradza się w pewnych miejscach — deathmatch spots)*

FRAG — *jeden frag oznacza, że zabiłeś jednego przeciwnika. Im więcej fragów, tym lepiej*

HPB (High Pig Bastard) — *określenie na graczy z dużym pingiem (powyżej 200-300ms), najczęściej są to gracze modemowi*

IP — *adres IP jest unikatowym numerem komputera w sieci. Każdy komputer w Internecie ma swój adres IP, stanowiący jego identyfikator. Nawet gdy używasz modemu, serwer providera przyznaje ci IP*

LBP (Low Pig Bastard) — *określenie na graczy z bardzo małym pingiem (poniżej 100ms), w tej komfortowej sytuacji są głównie gracze sieci LAN grający z uczelni lub z firmy*

PING — *pierwotnie komenda UNIXowa sprawdzająca „opóźnienie" (czas jaki potrzebują dane by dojść tam i z powrotem) pomiędzy twoim komputerem, a inną maszyną w sieci. Mierzony w milisekundach (ms); im mniejsza wartość, tym lepsze i szybsze połączenie pomiędzy komputerami*

RESPAWN — *po śmierci gracz odradza się w jednym z losowo wybranych miejsc na mapie*

TCP/IP *(Transfer Control Protocol/Internet Protocol)* — *protokół używany do przesyłania danych w sieci Internet. Dzięki niemu dane docierają do adresata*

LISTY

W NINIEJSZYM WYDANIU RUBRYKI PREZENTUJEMY PYTANIA ZADAWANE PRZEZ SERFUJĄCYCH PO SIECI. OD PIERWSZEGO NUMERU RESETU MOŻNA PISAĆ BEZPOŚREDNIO DO KAŻDEGO Z AUTORÓW POPRZEZ E-MAIL. TO NAJŁATWIEJSZA I NAJSZYBSZA FORMA SKONTAKTOWANIA SIĘ Z NAMI, NO I NIE TRZEBA CHODZIĆ PO ZNACZEK. GŁÓWNĄ PRZESZKODĄ JEST ZWYKLE BRAK MODEMU, ALE ZAWSZE MOŻESZ SPRÓBOWAĆ WYSŁAĆ MAILA OD KOLEGI LUB ZE SZKOŁY. PRZECZYTAŁEŚ ARTYKUŁ I MASZ PYTANIA? JEŚLI ZNASZ KSYWKĘ AUTORA, TO JUŻ WIESZ JAKI JEST JEGO ADRES POCZTY ELEKTRONICZNEJ, NP. DO MAMUTA — MAMUT@RESET.COM.PL, COVALA — COVAL@RESET.COM.PL ITD. SPRAWY DO REDAKCJI PCHNIJ NA ADRES REDAKCJA@RESET.COM.PL, A PYTANIA I REKLAMACJE W SPRAWIE PRENUMERATY DO PRENUMER@RESET.COM.PL. ZA POŚREDNICTWEM LISTONOSZA CZY PO SIECI, TAK CZY INACZEJ:

BĘDZIEMY W KONTAKCIE

Chciałbym się dowiedzieć czy warto zakładać sobie konto u ISP'a czy też może korzystać z serwera TP S.A., a konto poczty elektronicznej założyć w Polboxie? Czy połączenie przez numer 0 202122 kosztuje drożej niż jak dzwonię do innego providera?

Michał Wójcik, Warszawa

Dzwoniąc na numer Telekomunikacji często się zdarza, że jest przez długi czas zajęty. To jest minus z korzystania z darmowego Internetu. Wprawdzie TP S.A. obiecuje do roku 2000 wprowadzić dodatkowe dwieście tysięcy modemów obsługujących numery 0 202122, ale przecież amatorów serfowania po sieci ma być 2-3 miliony. Wykupując konto u Internet Service Providera za sumkę rzędu 50zł na miesiąc masz gwarancję, że uzyskasz połączenie, a jak coś nie działa możesz reklamować i żądać naprawy. Koszt samego połączenia jest w obu przypadkach taki sam — jeśli dzwonisz z tego samego miasta, liczony jest według normalnej taryfy lokalnej, jak za zwykłe rozmowy telefoniczne. Dodatkowo w Telekomunikacji zablokowany jest dostęp do usługi IRC. Darmowe konta e-mailowe wiążą się z licznymi ograniczeniami, np. może się okazać, że będziesz otrzymywał materiały reklamowe lub takowe będą dołączane do każdego wysyłanego przez ciebie listu, nie mówiąc o tym, że konto może być w każdej chwili skasowane bez podania przyczyn. No, ale coś za coś.

W lipcowym numerze RESETU przeczytałem recenzje gry CONQUEST EARTH, była to wtedy gra miesiąca (zamieściliście nawet jej cenę — 145 PLN). Teraz jest już wrzesień i zacząłem się rozglądać za tą grą w sklepach. Okazuje się że tej gry nikt jeszcze na oczy nie widział. Nawet na stronie EIDOS INTERACTIVE nie ma jeszcze jej demka i pisze że jest to absolutna nowość — co jest grane? Jesteście jasnowidzami czy jak, że w lipcu macie do testowania grę której jeszcze we wrześniu nie będzie w sprzedaży, a na dodatek znacie jej cenę?

Kamil, TYCHY

Troszeczkę się zwcześniliśmy, ale to było z góry ukartowane. Tak wczesna recenzja była naszym głosem w temacie tzw. gier exclusive. Swoją drogą dobrze, że ktoś to zauważył bo robota poszłaby na marne. Redagując RESET wychodzimy z założenia, że należy recenzować gry które ukazują się na polskim rynku (a nie np. w Meksyku) w terminie tuż przed lub równolegle z polską premierą. Normalnie czekamy na pełną wersję produktu, przez co czasami spotykamy się z zarzutami, że recenzujemy „stare" gry. Europejska premiera CONQUEST EARTH wyznaczona była początkowo na 21 sierpnia, ale została przesunięta na 23 września. W sklepach znajdzie się po załatwieniu formalności z cłem kilka dni później. Cenę, jak i samą grę do testowania (wersja beta pre-release), otrzymaliśmy od firmy MIRAGE, polskiego dystrybutora gry. Niestety, podczas tego miesiąca obsuwu w wydaniu skoczył kurs funta, w związku z czym cena gry wynosić będzie 155zł.

Cześć. Kupiłem wczoraj modem ZOOM V.34x (33600 kb/s) zew. i mam problem — w moim komputerze nie działają na raz oba COM'y. Gdy podłączę modem to przestaje działać mysz. Jak mysz chodzi, to on nie. COM'y na płycie są OK, bo myszka chodzi na obu. Próbowałem wszystkiego w BIOS'sie i nic. Mam Pentium z płytą zworkową. Kable są OK.

Jakub N., Warszawa

Standardowo cztery porty COM podzielone są na dwie pary (COM1 i COM3 oraz COM2 i COM4), które pracują na tym samym przerwaniu IRQ. Programy rozróżniają wtedy porty poprzez używanie innego adresu bazowego. Żeby myszka z modemem się nie gryzła, umieść jedno na porcie z pierwszej pary, a drugie na porcie z drugiej pary, np. myszka na COM1, modem na COM2 lub COM4.

Hej, nagraliście krążek z długimi nazwami i jest niewidoczny spod DOS'a! Głupi dowcip.

Sławek Szczyrba

LISTY

Żaden dowcip. W wymaganiach podajemy, że potrzebne są Windows'95 oraz karta graficzna która pozwala na pracę w rozdzielczości 800x600 w więcej niż 256 kolorach. Dobrze byłoby, żeby płytka chodziła również pod DOS'em, ale takie są wymagania większości demek na płytce.

Tytuły recenzji piszcie po kolei, bo mój RESET nie lubi się obracać o 180 stopni.

Krystian Szczęsny, Czeladź

Jeśli twój RESET czuje dyskomfort przy obracaniu się, to nie ma rady — to ty będziesz musiał go miejscami czytać do góry nogami. My też stajemy na głowie, żeby co miesiąc wydawać jak najlepsze pismo. Odwrócone tytuły wprowadzone zostały eksperymentalnie, nie potwierdzamy i nie zaprzeczamy, że kiedyś się jeszcze w RESECIE pojawią.

Mam zamiar wyposażyć swoją maszynę w akceleratorek czyD (czyt. 3D). Ale nie wiem jaki! Jest tego sprzętu tak dużo, że łeb urywa. A ja chcąc zachować swój łeb, chcę kupić coś porządnego, proszę więc o doradzenie mi swym proroczym głosem, co mam czynić! (zaznaczam, że na wróżkę nie mam pieniędzy!). Chciałbym się dowiedzieć, na co trzeba zwracać uwagę przy zakupie takiego typu sprzętu!

Maciej Skorko, Białystok

Dobrą akceleracje ma karta NITRO 3D z chipsetem VIRGE GX oraz MYSTIQUE 220. Jeśli masz szczupły budżet, możesz kupić cokolwiek oparte VIRGE, ale raczej z 4MB pamięci. Na giełdzie powinno to kosztować około dwustu złociszów. Szukając sprzętu, pamiętaj o tych 4MB RAM na pokładzie oraz żeby był zgodny z DIRECT 3D Microsoftu. Jeżeli już masz kartę graficzną, radzimy dokupić MONSTERA, RIGHTOUSA lub inną podobną z kością 3Dfx VOODOO, ponieważ na tym działać będą właściwie wszystkie nowe gry. Jakbyś chciał zaszaleć, to można już w Polsce kupić kartę z VOODOO RUSH, ale ta przyjemność kosztuje w granicach 1000 zł.

Jeżeli kłopoty to wasza specjalność, to mam dla was jeden. Po wpisaniu CONNECT QUAKE.RESET.COM.PL. gra informuje że serwer został znaleziony i prawie od razu wyskakuje następujący komunikat:

```
==========================
HOST_ENDGAME: SERVER RETURNED
VERSION 25 NOT 24
==========================
UNNAMED DROPPED
==========================
HOST_ENDGAME: SERVER DISCONECTED
```

O co tu chodzi?

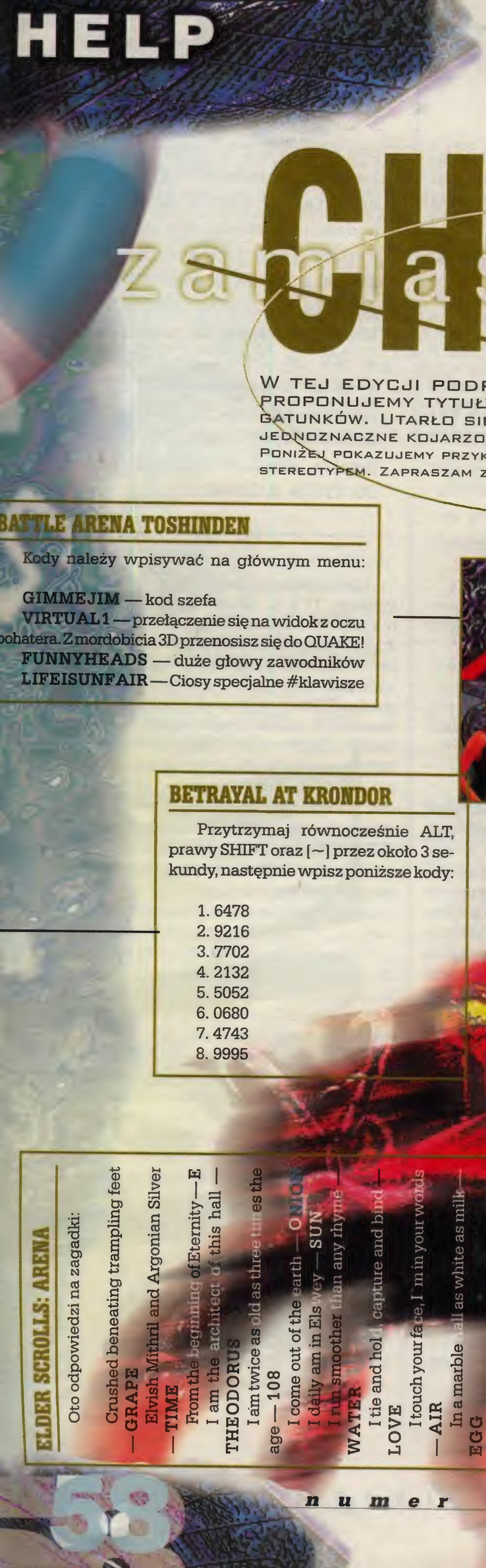
Paweł Chałczyński
Dąbrowa Górnicza

Ostatnio upgrade'owaliśmy serwer QUAKE'A na wersję 2.01. Aby z niej korzystać, trzeba mieć najnowszą wersję klienta, czyli programiku który będzie współpracował z serwerem QuakeWorld. Klienta, jak również wszystkie nowe mapy można ściągnąć z naszej strony internetowej WWW.RESET.COM.PL. Będą również na następnym RESET CD. Klienta możesz na szybko ściągnąć ze strony WWW.QUAKE.ORG.PL; jest tam też masa ciekawych informacji dotyczących naszej ulubionej gry sieciowej.

Piszę do was w sprawie Hajdparku. Wielka szkoda, że go zawiesiliście. Mam nadzieję, że tylko tymczasowo! Ostatnio spotykało się tam tylko jakiś maniaków obrzucających się błotem, ale często zdarzało się znaleźć wiele cennych informacji. Ja na przykład od chwili kupienia modemu odwiedziłem waszą stronę jako jedną z pierwszych i od razu dowiedziałem się jak wejść do QuakeWorld, jak zmienić rozdzielczość w DUNGEON KEEPER, a także zdobyłem wiele ciekawych adresów i poznałem wielu nowych ludzi, np.: Behemota. Apeluje: PRZYWRÓĆCIE DO ŻYCIA HAJDPARK!

Grzegorz Sowiński

Spoko, spoko daj nam chwilę, a coś wymyślimy. TP S.A. odcięła użytkownikom darmowego Internetu dostęp do IRC'a właśnie ze względu na bezsensowne i obraźliwe zachowanie niektórych ludzi upojonych posiadaniem czapki-niewidki w postaci anonimowości w sieci. Nasz Hajdpark umożliwiał rozmawianie prawie tak jak na IRC'u. Ludzie spotykali się na stronie RESETU np. o ósmej wieczorem, nawijali i było byczo do czasu aż paru „łebskich" facetów zaczęło sypać bluzgami i podszywać się pod innych, w tym pod redaktorów RESETU. Aktualnie główkujemy jakby to zrobić, żeby mieć i rybki i akwarium. Jeśli masz pomysł, napisz.



PAGAN BABY

CHEATY

zamiast resetu

W TEJ EDYCJI PODPOWIEDZI DO GIER PROPONUJEMY TYTUŁY Z NAJRÓŻNIEJSZYCH GATUNKÓW. UTARŁO SIĘ, ŻE CHEATY SĄ NIEMAL JEDNOZNACZNE KOJARZONE Z GRAMI ZRĘCZNOŚCIOWYMI. PONIŻEJ POKAZUJEMY PRZYKŁADY KAŻĄCE ZERWAĆ Z TYM STEREOTYPEM. ZAPRASZAM ZATEM DO UNFAIR PLAY.

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Kody należy wpisywać na głównym menu:

GIMMEJIM — kod szefa
VIRTUAL1 — przełączenie się na widok z oczu bohatera. Z mordobicia 3D przenosisz się do QUAKE!
FUNNYHEADS — duże głowy zawodników
LIFEISUNFAIR — Ciosy specjalne #klawisze

CIVILIZATION 2

Okazuje się, że możesz budować drogi biegnące przez ocean: musisz zabrać Osadnika i Inżyniera na statek, a następnie wcisnąć R. Przydaje się do szybkiego przerzucania towaru z zamorskich krain.

BETRAYAL AT KRONDOR

Przytrzymaj równocześnie ALT, prawy SHIFT oraz [~] przez około 3 sekundy, następnie wpisz poniższe kody:

1. 6478
2. 9216
3. 7702
4. 2132
5. 5052
6. 0680
7. 4743
8. 9995

DAEDALUS ENCOUNTER

Wchodząc na ekran menu wciśnij ALT-F5, a następnie wybierz GAME menu i kliknij JUMP TO. Od tego momentu będziesz mógł skoczyć sobie do dowolnego momentu w grze.

F22 LIGHTNING 2

Gdy lot okazuje się niełatwym zadaniem, warto uruchomić dopalenie:

Ctrl,Alt,Shift,Insert — uzupełnienie paliwa
Ctrl,Alt,Shift,Home — tryb boski

ELDER SCROLLS: ARENA

Oto odpowiedzi na zagadki:

Crushed beneating trampling feet
— **GRAPE**
Elvish Mithril and Argonian Silver
— **TIME**
From the beginning of Eternity — **E**
I am the architect of this hall —
THEODORUS
I am twice as old as three times es the
age — **108**
I come out of the earth — **ONION**
I daily am in Elsewey — **SUN**
I run smoother than any rhyme —
WATER
I tie and hold, capture and bind —
LOVE
I touch your face, I m in your words
— **AIR**
In a marble hall as white as milk —
EGG
More beautiful than the face of your
god — **NOTHING**
My second is performed by my first
— **FOOTSTEP**
There is a thing, which nothing is
— **SHADOW**
Two bodies have I, both joined in
one — **HOURGLASS**
What flares up, and does a lot of go-
od — **TORCH**
What force and strength cannot get
through — **KEY**

NEED FOR SPEED 2

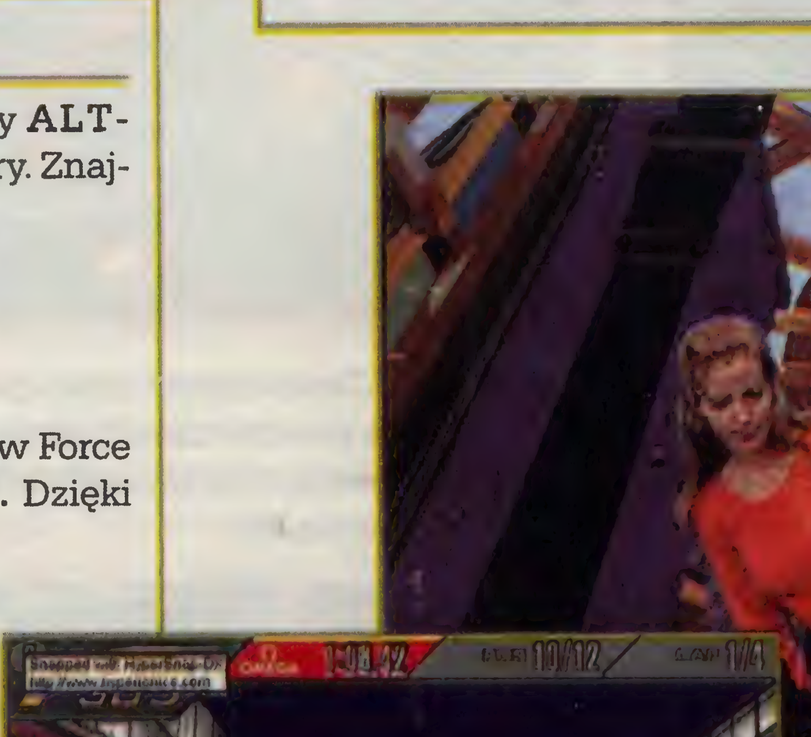
Skróty, dzięki którym nie trzeba zbytnio ścierać opon:

North Country; mniej więcej w połowie trasy, zaraz za tunelem znajduje się dziura w płocie — po prawej.

Pacific Spirit; na samym początku trasy, gdy jedziesz przy morskim brzegu, obok znajduje się parking. Wjedź na jego teren i kontynuuj jazdę przez trawę, aż — wyjedziesz ponownie na drogę.

PHANTASMAGORIA

Napisz **Horror House** w dowolnym momencie gry, a obejrzysz końcową scenę.



SANTA ARGUS

Dodanie poniższych linii do pliku „Config.ini" pomoże w zawyżeniu poziomu własnego uzbrojenia...

VIZIER=999
PORPHYR=999
POLERMO=999

OUTPOST

Control/F12 — wyrównaj poziom morale, edukacji lub zbrodni
Control/F11 — nieskończone zasoby
Control/F10 — klęska
Control/F9 — Massdriver Missfire
Control/F8 — ludzie będą cię dopingować

POLICE QUEST: SWAT

Żeby uzyskać nieskończony zapas amunicji, wpisz: **pvq**.

REBEL ASSAULT 2

Żeby uaktywnić Force Mode, wciśnij w trakcie gry **ALT-V**, następnie **LETGO**. Wciśnij **ESC**, by powrócić do gry. Znajdując się już w Force Mode, możesz:

+/- — zmniejszyć/zwiększyć uszkodzenia
ALT-E — uzyskać dodatkowe życie
ALT-L — uzyskać nieskończone życia

Żeby uaktywnić Yoda Mode, musisz znajdując się w Force Mode wcisnąć **ALT-V** i następnie wpisać **ISNOTRY**. Dzięki temu:

ALT-J — przeskakakujesz level
ALT-P — komputer gra za ciebie
ALT-M — oglądasz scenki przerywnikowe

Żeby uaktywnić Dark Side Mode, musisz znajdując się w Yoda Mode, wcisnąć **ALT-V** i następnie wpisać **JOINME**. Umożliwia to:

ALT-S Super Pilot
ALT-C Łapanie screenów (!)

WING COMMANDER IV

Odpal grę w następujący sposób: **WC4 -chicken 4 xx** (gdzie xx jest numerem poziomu), aby przeskoczyć do następnego poziomu.

Po odpaleniu gry z parametrem wc4 -chicken. Zaczną działać następujące skróty:

CTRL+W niszczy namierzonego wroga, **CTRL+ALT+W** niszczy wszystkich wrogów namierzonych przez radar, **ALT+O** powoduje stanie się niezniszczalnym.

TEKWAR

Odpalaj grę w następujący sposób:

TEK1 NOCHASE — usuwa z gry strzelających przeciwników
TEK1 NOENEMIES — usuwa każdego poza tobą
TEK1 NOGUARD — usuwa z gry strażników
TEK1 NOSTROLL — wyklucza niewinnych obywateli

W trakcie gry, by uzyskać nietykalność, wciśnij **NUM LOCK**.

COVAL

DUNGEON KEEPER

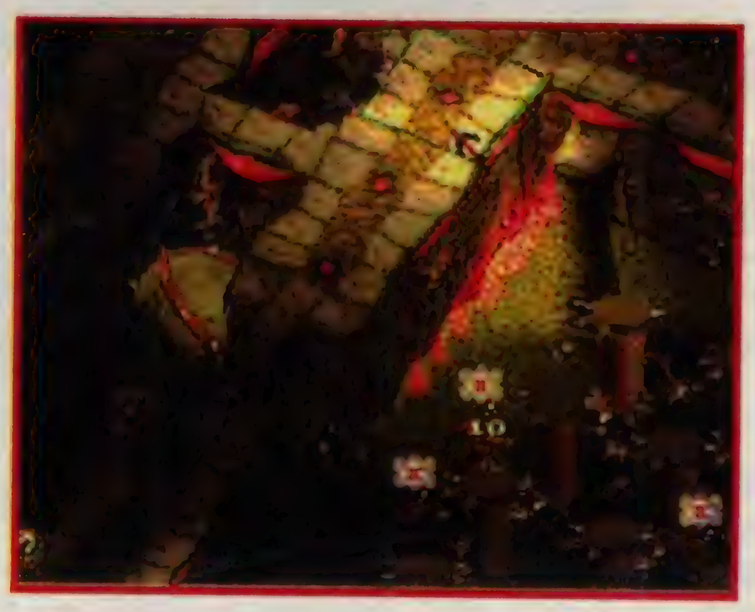
W DRUGIEJ CZĘŚCI PORADNIKA DUNGEON KEEPER PRZEDSTAWIAM PEŁEN OPIS WSZYSTKICH DOSTĘPNYCH CZARÓW. POKAŻĘ POKRÓTCE NAJCIEKAWSZE KOMBINACJE MAGICZNYCH ZAKLĘĆ. USIĄDŹ WYGODNIE I ODPAL WŁADCĘ PODZIEMI. CZAS WRESZCIE PORZĄDNIE POCZAROWAĆ!

Opętanie — zawsze dostępny czar. Służy do zawładnięcia ciałem i umysłem dowolnego sługi. Jako jedyny nic nie kosztuje, co jest jego dużą zaletą. Przydaje się głównie do szybkiego kopania, kładzenia podłóg, przeprowadzania samotnych misji na nie odkrytych terenach wroga oraz poszukiwania wszelakich bonusów. Największą wadą opętania jest odciągnięcie uwagi od innych wydarzeń w lochu, np. gdy pracowicie sobie kopałem, Rogaty Rozpruwacz wyrżnął połowę mojej całej armii!

Tworzenie chochlika — podstawowy czar, niezbędny w każdym scenariuszu (oprócz jednego, tajnego). Użycie go materializuje małego, acz pracowitego sługę ciemności. Zastęp tych stworzeń zapewni ci dostatni żywot. Twoje tunele będą szybko umacniane, a skarbce zapełniane po brzegi upragnionymi kosztownościami. Chochliki nie wymagają ani jadła, ani legowiska, ani żadnych innych dóbr materialnych. Wyczarowanie każdego kolejnego stwora kosztuje coraz więcej.

Oko zła — zaklęcie służące zaspokajaniu ciekawości. Jego działanie polega na tymczasowym odkryciu dowolnego fragmentu mapy. Czar ten jest bardzo przydatny do nękania przeciwników, szczególnie kiedy używa się go w połączeniu z Błyskawicą lub Zawaleniem.

Przyspieszacz potwora — zaklęcie służące do przyspieszania sług. Dzięki niemu możesz szybciej wydobywać złoto, umacniać ściany, a także walczyć. Chociaż warto używać Przyspieszacza, najczęściej nie ma na to czasu, a szkoda!



Przymus — czar tylko dla władców. Magiczne księgi twierdzą, że każdy władca ciemności powinien potrafić zapanować nad swoimi chaotycznymi kreaturami. Od chwili użycia czaru, twoje potwory będą bezwarunkowo wykonywać wszystkie rozkazy.

Do broni — podstawowy czar do zarządzania armią. Wypowiedzenie tego zaklęcia gromadzi prawie całą naszą armię w jednym miejscu. Posługując się tym czarem możesz bardzo skutecznie bronić się oraz penetrować tereny wrogów, wskazując sługom miejsce ataku. Jedynie wypłata odciągnie twoich wojowników od podążania za sztandarem.

Ukrycie stwora — antyczar do zaklęcia Oko Zła. Ukrycie stwora jest jedyną ochroną przed wścibską działalnością rywali. Jego działanie jest proste — przeciwnicy nie mogą ujrzeć twoich stworów. Dzięki temu nie będą rzucali w nich brzydkimi czarami.

Audiencja — czar czysto obronny. Działa łudząco podobnie do Armagedonu (opis poniżej), ale jest od niego dużo tańszy. Główna różnica polega na tym, że do Serca Lochu teleportują się tylko jednostki służące pod twoją buławą. Audiencja przydaje się nie tylko do obrony, ale także do wycofywania sług z terenów wroga.

Zawalenie — przykry wypadek zwalający się na głowy wrogów. Wypadki rzadko zdarzają się samoistnie, więc trzeba im pomóc. Niewielki wpływ ma-

gii pozwala znacznie zwielokrotnić szansę spotkania głazu z kruchą czaszką. Czar przydatny jest głównie do uśmiercania słabo wytrenowanych jednostek. Pozwala czasowo spowolnić atak lub ucieczkę wrogów poprzez odcięcie im drogi.

Uzdrowienie — czar leczniczy. Odpowiednio ukształtowana magia potrafi leczyć, a nie tylko niszczyć. Jest to najczęściej spotykane zaklęcie w grach mających cokolwiek wspólnego z nadnaturalnymi mocami.

Błyskawica — ulubiony czar władców, którzy mają nadmiar gotówki. Służy do oświecania co głupszych wrogów, którzy po prostu nie rozumieją, że tylko ty mo-

żesz wygrać wojnę o dominację nad całą krainą. Niestety, proces podwyższania inteligencji jest bardzo bolesny i często kończy się śmiercią.

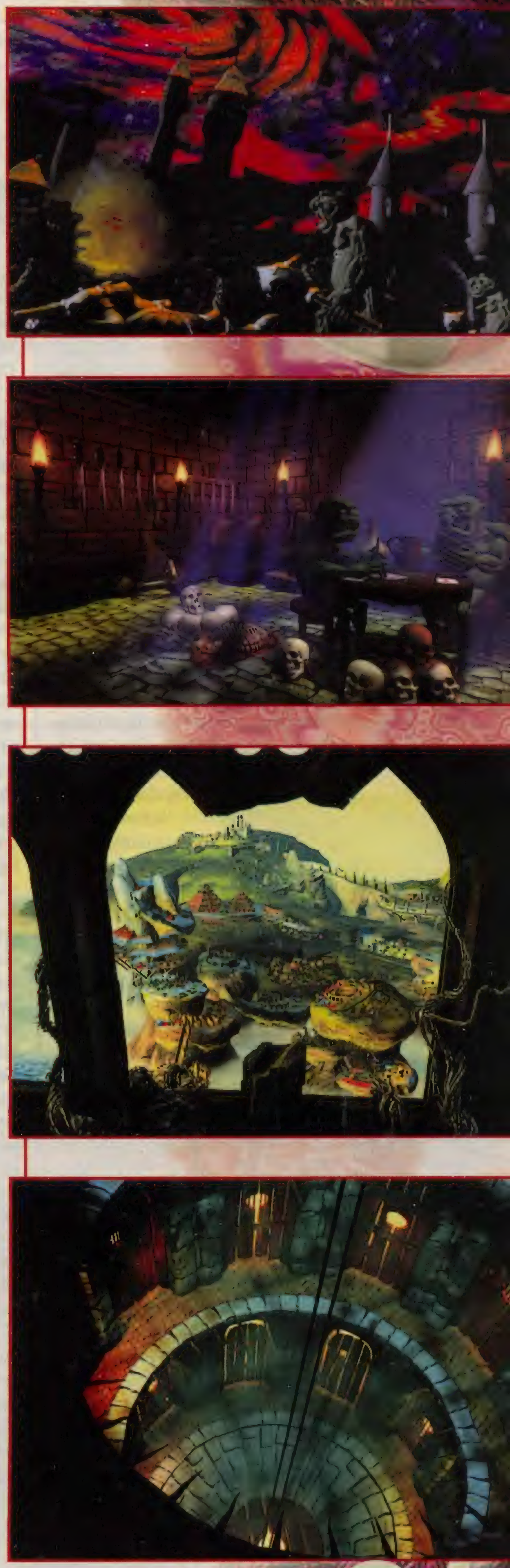
Ochrona potwora — zaklęcie wojenne. Jest to główna podpora magiczna wszelakich bitew. Działanie czaru podwyższa współczynnik opancerzenia danej kreatury. Dużo bardziej skuteczny niż Uzdrowienie, ponieważ zamiast leczyć sprawia, że walczący doznają mniejszych obrażeń. Oczywiście, w celu osiągnięcia maksymalnych efektów możesz używać obu zaklęć naraz.

Kurczak — deska ratunkowa. Kiedy twoi słudzy naprawdę dostają w kość, możesz na krótki okres zamienić wrogów w kurczaki. W tym wcieleniu potwory nie mogą walczyć, muszą uciekać do swojego kurnika. Tam, w otoczeniu wielu żółtych kolegów, magia czaru przestaje działać i zaklęte istoty odzyskują pierwotną postać.

Choroba — bardzo skuteczny czar defensywny. Sam tytuł wyjaśnia sposób działania. Mordercze bakterie infekują nawet najodporniejsze organizmy. Później czas pracuje na twoją korzyść. Z rozkoszą możesz patrzeć, jak wykopane w pocie czoła pieniądze, wydane na użycie magii, procentują, wyniszczając umięśnione ciała wrogów. Niestety, zasięg tego zaklęcia ogranicza się tylko do terenu własnych lochów.

Armagedon — najpotężniejsze zaklęcie w DK. Tylko niewielu najmocniejszych władców podziemi miało szansę poznać ten czar. Legenda głosi, że stworzyli go sami bogowie. Rytuał przywołania zagłady jest baaaardzo kosztowny, dlatego też rzadko można się spotkać z wykorzystaniem go w praktyce. Armagedon polega na przeteleportowaniu wszystkich istniejących potworów w danej krainie do twojego Serca Lochu. Spotkanie się tak dużej ilości wrogów naraz powoduje ogromny chaos. Przeważnie już po chwili, od rzucenia zaklęcia zagłady, wiadomo, kto jest zwycięzcą.

Zniszczenie ścian — zaklęcie niezbędne przy przeprowadzaniu ataków na loch wrogów. Destrukcyjne działanie inkantacji zburzy każdy mur. Dlatego powinieneś uważać, bo atak może nastąpić z najmniej oczekiwanej strony!



PORADNIK

ATLANTIS

BAMSE

Udaj się do lewego skrzydła pałacu, pokazując po drodze odznakę strażnikom. Rozmowę z Agatą przerwie wtargnięcie dwóch osiłków. Zagadnij Meljanzai, odrzuć jego propozycję. Zgódź się natomiast na to, co przedłoży Agata. Wyjdź z zamku i udaj się do wsi.

Porozmawiaj z napotkanymi ludźmi. Opuść wieś i skieruj się do lasu. Strażnikom pokaż odznakę i wypytaj o wszystko oprócz Creona. Odznaką machnij przed nosem również rybakowi na przystani. Pójdź do jego domku, a otrzymasz breloczek.

Wróć do pałacu. W trakcie przesłuchania wszystkiemu zaprzeczaj. Wstąp jeszcze na chwilę do Agaty, a potem zejdź na dziedziniec i pokaż Lascoytowi brelok. Po chwili rozmowy odejdzie, aby odwrócić od ciebie uwagę strażników. Szybko wejdź do prawego skrzydła pałacu. Unikając żołnierza, wbiegnij po schodach do planetarium i ustaw wszystkie ciała niebieskie w jednej linii (na godzinie 8). Do otwartej paszczy lwa włóż symbol owcy. Kolejne drzwi otworzysz brelokiem. Wyjdź oknem.

Porozmawiaj z gościem siedzącym w małej uliczce, a następnie wejdź po schodach i zrzuć zbirowi na głowę doniczkę. Zabierz jego nóż i zajrzyj do knajpy. Porozmawiaj z Lascoytem, a gdy pojawi się Meljanz, wbiegnij po schodach, odetnij linę i skocz napastnikowi na głowę. W jednym z ogrodów spotkasz Agatę. Po chwili rozmowy weź drabinę i dwukrotnie jej używając wejdź przez okno do pałacu (użyj drabiny jako kładki). W korytarzu podnieś łom i wyjmij nim z dziury w ścianie (na lewo od drzwi) klucz. Wsadź go w otwór obok wizerunku kota i wejdź do komnaty łowcy szczurów. Zagraj z nim w wilka i owcę. Numerując pola A-G w poziomie i 1-7 w pionie ruszaj się: B2, D2, E3, G3, G5, G7, E7, C7, C5.

W pomieszczeniu z delfinem podejdź do wielkiego trójkąta i naciśnij gwiazdkę. Zabierz syrenie harpun i przy jego pomocy przejdź przez dziurę w suficie. Po wszystkim odłóż harpun, ponownie naciśnij gwiazdkę i wyjdź przez wielkie wrota. Znów wymiń strażnika, ale tym razem pobiegnij do biblioteki. Nie wchodź na środek pokoju, idź trzymając się lewej ściany. Tuż przed strażnikami skręć w prawo, zajdź ich od tyłu i zrzuć im na głowy szafę, a następnie wyskocz przez okno. Po zdaniu relacji Agacie, rzuć nożem w żołnierza. Zabierz z ciała bransoletę i po drabinie wróć do pałacu. Wyjdź na zewnątrz i wejdź do drugich drzwi w prawym skrzydle. Wjedź windą na górę i wsiądź do pierwszego pojazdu z lewej. Hectorowi pokaż bransoletkę — polecisz na Carbonek.

Opuść lądowisko i od razu skręć w lewo. Tuż przed mostem wskocz do wody i zanurkuj. W jaskini musisz ułożyć wizerunek węża. W więzieniu pokaż kobiecie odznakę, przebierz się w ciuchy, które znajdziesz w skrzyni i weź ze stołu butelkę z wódką. Częstuj nią wszystkich napotkanych strażników. Do głównej bramy podejdź z lewej strony. Weź gałąź, a kiedy jeden z żołnierzy odejdzie, palnij nią drugiego w łeb. Przebierz się w uniform strażnika, a Rhei daj swoje dotychczasowe ubranie. Każ jej zdjąć maskę i wyprowadź na zewnątrz. Idź cały czas w lewo, aż do pokoju z łóżkami. Tam skręć w prawo, do kuchni. Żołnierzowi powiedz, że masz nowe rozkazy od dowódcy, a potem wyjdź przez komin.

Po wyjściu z jaskini skręć w lewo i pobiegnij ścieżką do samego mostu. Stąd wracaj na lądowisko dokładnie tą samą drogą, którą szedłeś na początku. Kiedy wojsko opanuje statek uciekaj, na rozwidleniach dwukrotnie wybierając prawą odnogę. Przejdź przez rzeką i obróć się w prawo - pobiegnij pierwszą nieobstawioną ścieżką. Na skrzyżowaniu skręć w lewo i dobiegnij do skał. Zapadnie ciemność. Porusz się dopiero wtedy, kiedy jakiś głos nakaże ci otworzyć oczy. Wiedźma da ci do rozwiązania dwie układanki:

w pierwszej musisz z kilku kółek zębatych utworzyć mechanizm (na koniec czterokrotnie pociągnij za prawy sznurek), a w drugiej należy doprowadzić węże do ich jajek tak, aby drogi gadów się nie krzyżowały.

Następnie udaj się na wzgórze i odszukaj łuk. Strzały zamocz w wodzie obok kamienia z wizerunkiem bestii. Ową bestię będziesz musiał ustrzelić. Kiedy już to zrobisz, wyrwij jej obręcz z nosa, a na krwi użyj sakwę. Wróć do wiedźmy. Po długim śnie porozmawiaj z obydwoma kobietami i wyjdź na dwór – wrócisz na Atlantydę.

Pogadaj z rybakiem i prześpij się w jego domu. Przez okno wróć do pałacu, do łowcy szczurów. Tym razem będziesz musiał przeprowadzić myszkę przez labirynt. Gdy spadniesz do podziemi, odwróć się i włóż w otwór w ścianie kryształową kulę. Obraz, który ujrzysz, przyda ci się przy tronie. Kiedy opuścisz korytarz, zostaniesz zaatakowany przez żołnierzy. W jednego rzuć wazą, a Meljanzowi przeczołgaj się pod nogami. Wejdź do sali tronowej i zablokuj wrota włócznią. Zagadkę na tronie powinieneś rozwiązać bez problemu. W lochach skręć w lewo. Tym razem trzeba ułożyć kilka figur geometrycznych. Kiedy coś poskładasz, pojawi się posąg, w którym znajdziesz kawałek następnej układanki. Po dwukrotnym pociągnięciu za pysk ostatniego posągu otworzy się wejście na wieżę. Weź grabki i wykop nimi spod drzewa kryształową kulę.

Zejdź na sam dół i obierz lewy korytarz. Włóż grabki w puzzle i ułóż je. Skocz na chwilę do rybaka i wróć tą samą drogą. W podziemiach pozostał już tylko jeden korytarz. Po ułożeniu puzzli, przejdź przez planetarium i wyskocz oknem. Idź do chaty na skraju wsi i wyciągnij stamtąd Annę. Następnie zajrzyj do knajpy, pogadaj z Sevagem (ikony: żołnierz, Anna, Creon, Rhea, Sevage) i wejdź na górę. Udaj się do pokoju, po prawej stronie na końcu korytarza i zaraz z niego wyjdź. Przyjmij pomoc Sevage'a i wejdź do pokoju naprzeciwko. Zagadnij swojego sojusznika (Creon, Sevage) i opuść zajazd. Wejdź do pałacu przez okno, a potem znaną już sobie drogą, do wieży z windą. Wejdź na górę, odszukaj torbę, zapakuj do niej Annę i zanieś na statek. Leć na wyspę Eskimosów.

Tubylcom pokaż odznakę. W więzieniu zawiąż na patyku linę, zarzuć ją na otwór w suficie i przekradnij się do igloo z ogniskiem. Zabierz drewniane płytki, leżące z posągami i udaj się do igloo, przed którym jest nieco wody. Ułóż płytki w gwiazdę i zejdź do podziemi. Skręć w prawo, a kiedy ujrzą cię tubylcy, pobiegnij naokoło i zamknij drzwi. Szybko nałóż maskę ichniego boga. Przetnij Annie więzy i poproś, aby spojrzała na posąg. Sam w tym czasie popatrz na mozaiki podłogowe (zacznij od gwiazdy i idź w prawo). Kiedy obejrzysz wszystkie, na stole powinna leżeć statuetka. Weź ją i opuść podziemia. Udaj się do jaskini niedźwiedzia, wywab go z legowiska w lewo, obiegnij głaz i porozmawiaj z człowiekiem, którego napotkasz po drugiej stronie. On zawiezie cię na kolejną wyspę.

Po krótkiej gadce z Indianinem będziesz musiał trzykrotnie wygrać wyścigi krabów. Weź linę i zejdź do łodzi. Po rozmowie z wodzem idź do powalonego posągu, obwiąż go liną i dwukrotnie spróbuj go holować statkiem Hectora. Jeszcze raz zejdź do łodzi. Kiedy uda się wreszcie podnieść posąg, córka wodza zawiezie cię na ostatnią już wyspę.

Przed wejściem do jaskini ułóż kolejno: niebieską, czerwoną, żółtą i zieloną figurkę, wizerunki ptaka, świni, ryby i kraba oraz symbole Ziemi, gwiazd, księżyca i słońca. Wewnątrz zagadnij siedzącą kobietę i wejdź w jeden z korytarzy. Ponownie spróbuj nawiązać rozmowę, a potem wejdź do tego samego korytarza. Na niższym poziomie pogadaj z kostką, a następnie odwróć się i używając jednego z kamieni jako windy wjedź na górną kondygnację. Podejdź do wyrwy w gzymsie i zjedź z powrotem na dół. Z pokoju obok zabierz różdżkę i dotknij nią jasnego punktu na piramidzie. Na koniec spuść po spirali kamienną kulę i zeskocz do podziemi. Dotknij kostki i wsiadaj na statek.

Po powrocie na Atlantydę zajrzyj do rybaka i ponownie wskakuj na statek. Nie zważając na okrzyki strażników uwolnij Annę, zrób unik przed atakiem Meljanza i wracaj do swego pojazdu. Po chwili znajdziesz się w prawym skrzydle pałacu. Odwiedź łowcę szczurów, a ze szkieletu wiszącego w bibliotece zabierz oko i włóż je delfinowi w fontannie. Musisz dotrzeć do środka labiryntu. Tam, przy pomocy niebieskiej ręki, zniszcz armatę Creona. Pobiegnij za nim do kolejnego pomieszczenia, w którym również przyda się niebieska ręka. Szybko przeczołgaj się z powrotem, niebieską dłonią podnieś szklaną kulę i rzuć nią w bestię. Za chwilę ujrzysz, dlaczego dziś nie ma Atlantydy.

PORADNIK

TURY CZY CZAS RZECZYWISTY?

Każdy ze sposobów ma swoje dobre i złe strony. Rozgrywki z podziałem na tury bardzo wydłużają grę, ale pozwalają na pełną kontrolę sytuacji. Do walki w ciasnych korytarzach i dużych kompleksach mieszkalnych szczególnie polecam pierwotny pomysł MICROPROSE. Ten sposób ma w sobie więcej elementów strategicznych, a mniej przypadku. Mała grupa ludzi może zniszczyć hordy obcych, nie dewastując przy tym fabryk, sklepów czy mieszkań.

Z kolei druga metoda jest dużo szybsza, ale trudniejsza i mniej skuteczna. Grywalność w trybie rzeczywistym wydaje się za to dużo wyższa, bardziej odczuwa się klimat tajemniczości, większa odpowiedzialność kładziona jest na żołnierzy, a nie na dowódcę. Duża liczba komandosów przydają się nie tylko do szukania Obcych, ale również do robienia zasadzek i brania przeciwników w ogień krzyżowy. Sukces rozgrywek w czasie rzeczywistym mieści się w prawidłowym rozstawieniu żołnierzy, reszta to już tylko piękna bitewka.

COVAL

OTO OCZEKIWANY PRZEZ WAS PORADNIK DO X-COM APOCALYPSE. NIE WYCZERPUJE ON WSZYSTKICH TAJEMNIC, JAKIE KRYJE TA GRA, ALE Z PEWNOŚCIĄ OKAŻE SIĘ NIELICHĄ POMOCĄ. GRA SPRZEDAJE SIĘ ZNAKOMICIE, ZBIERA SAME POCHLEBNE RECENZJE I WYDAJE SIĘ JEDNYM Z NAJMOCNIEJSZYCH KANDYDATÓW DO MIANA GRY ROKU.

PIENIĄDZE. SKĄD JE WZIĄĆ?

Puste konto w Banku stanowi zmorę każdego dowódcy X-Com. Senat albo nie traktuje sprawy poważnie i łoży na nas grosze, albo nie wie, ile kosztuje wybudowanie i utrzymanie nowej bazy, pensje dla naukowców i żołnierzy, płacenie odszkodowań oraz kupno nowych samolotów.

Najprostszym sposobem na brak gotówki jest odwiedzanie fanatycznych sąsiadów — Cult of Sirius, połączone z plądrowaniem ich świątyń. Można tam znaleźć najświeższe na rynku egzemplarze broni oraz Psiclone — nielegalne urządzenie wywołujące efekty podobne do narkotyków. Zostało ono zakazane przez Senat, z powodu wysokiej demoralizacji młodzieży nowego świata. Dopóki rynek nie nasyci się, za każde takie urządzenie otrzymasz 4500$. Odpowiednio częste wypady do kultowców spowodują znaczny deficyt na ich koncie. A organizacje mające ujemny bilans kasowy, same nie mogą przeprowadzać rajdów.

Jeśli wciąż brakuje pieniędzy, warto rozpocząć rozpowszechniać opracowane przez X-Com technologie. Żadna z organizacji nie ma dostępu do planów produkcji wyposażenia Obcych. Początkowo nie da się zbić na tym kokosów, ponieważ o Ufokach prawie nic nie wiadomo. Trzeba więc poczekać na zdobycze techniki. Pierwsza rzecz opłacalna do masowej produkcji, to Biotransport — pomieszczenie do przewozu żywych, bądź martwych Obcych. Później przyjdzie czas na Disruptor Gun, Devastator Cannon, Toxigun oraz Personal Disruptor Shield. Przy sprzedaży należy pamiętać o zasadzie nie bawienia się w detalistę — najlepiej naraz sprzedawać duże ilości przedmiotów.

ZESTRZELIĆ ICH! TYLKO JAK?

Grę rozpoczynamy z żałosnym wręcz składem uderzeniowym: jedna Valkyria i kilka innych, małych bzdetów. Początkowo to wystarcza (można zestrzelić bezzałogowe Ufka), lecz już po kilku pierwszych tygodniach (zależnie od poziomu trudności) przylecą solidniejsze eskadry Obcych. Wtedy naprawdę trudno pokrzyżować ich

plany. Od samiutkiego początku radzę wykupić wszelkie moduły naprowadzające oraz działka plazmowe — Lineage Plasma Cannon. Nie należy przejmować się tym, że pożerają one drogocenne Elerium, ponieważ technologia, od czasów bitwy na Cydonii, znacznie poszła naprzód — i ludzie potrafią go eksplorować z odległych planet. Jak tylko pieniądze pojawią się na naszym koncie, powinniśmy inwestować we flotę uderzeniową — najlepiej by zawierała Hawk oraz Air Warriory. Potrafią one pomieścić prawie każdy typ broni, oprócz zaawansowanej Heavy Disruptor Beam. Poza tym zawsze można je sprzedać bez żadnej straty.

Po pierwszych sukcesach nie wolno popadać w euforię, ponieważ gra jest tak zrobiona, że Obcy długo będą nas jeszcze zaskakiwać nowymi wynalazkami. Postarajmy się jak najszybciej odkryć technologię Medium Disruptor Beam. Żeby do niej dojść, musimy najpierw przebadać jej mniejszy odpowiednik, znajdujący się na jednym z pierwszych załogowych Ufek. Średni rozpraszacz wiązki zastąpi wszelką używaną dotychczas broń, bo jest szybki i celny, a co najważniejsze — nie wymaga żadnej amunicji, czerpiąc energię wprost z innego wymiaru. Ten wynalazek otworzy przed nami nowe możliwości,

APOCALYPSE

PORADNIK

czyli plany osłon pasujące do każdego rodzaju wehikułu, który posiada odpowiednią ilość miejsca. Disruption Shield występuje w dwóch rozmiarach i stanowi niezastąpiony wynalazek. Póki cała energia osłon nie zostanie wyczerpana, urządzenie będzie odnawiać pole siłowe bez końca czyniąc statek prawie niezniszczalnym.

W późniejszej części gry nawet posiadając kohortę doskonałych myśliwców wyposażonych w Medium, trudno jest zatrzymać ogromne krążowniki powietrzne Obcych. Pancerz najbardziej zaawansowanych konstrukcji jest tak potężny, że czasami nie sposób go przebić. Niektóre ze statków Obcych są wręcz nie do trafienia, wyposażone w bardzo szybkie silniki oraz chronione przez Cloaking Field — zakłócacz wszelkiego rodzaju naprowadzania. Wtedy przychodzi czas na Stasis Bomb Launcher — przedziwną broń, potrafiącą zatrzymać na jakiś czas dowolny statek w przestrzeni. Gdy potraktujemy nią wrogie pojazdy, staną się idealnym celem dla działek i rakiet, spisanym na niechybną śmierć. Jedyną wadą tej broni jest to, że wymaga pieczołowicie produkowanej amunicji.

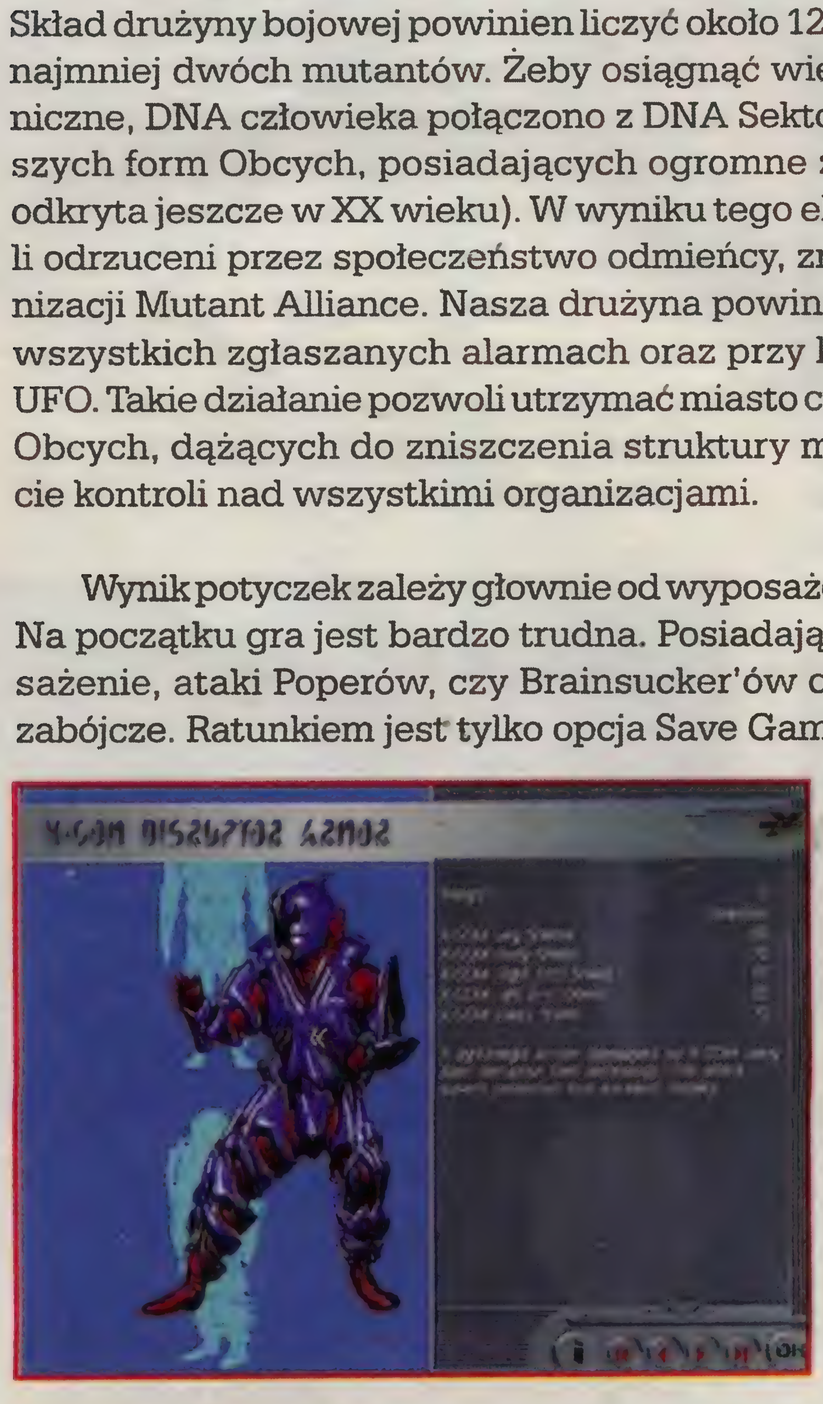
Podczas prowadzenia jakichkolwiek walk powietrznych, należy pamiętać, że:

- obcy koncentrują ogień w największe pojazdy naszej floty
- najlepiej atakować wroga z kilku stron — trudno jest mu unikać pocisków
- poważnie uszkodzone jednostki powinny uciekać z pola walki, lecąc nisko z włączoną opcją maksymalnej obrony
- należy zawsze wyposażać statki w najlepsze dostępne silniki, żeby szybciej docierały do celu i skuteczniej unikały pocisków
- hmm... warto często zapisywać stan gry.

ZABIĆ ICH! TYLKO CZYM?

Większą część X-COM APOCALYPSE wypełniają misje taktyczne. Skład drużyny bojowej powinien liczyć około 12 agentów, w tym przynajmniej dwóch mutantów. Żeby osiągnąć wielkie możliwości psioniczne, DNA człowieka połączono z DNA Sektoida (jedna z najprostszych form Obcych, posiadających ogromne zdolności psioniczne, odkryta jeszcze w XX wieku). W wyniku tego eksperymentu powstali odrzuceni przez społeczeństwo odmieńcy, zrzeszający się w organizacji Mutant Alliance. Nasza drużyna powinna interweniować we wszystkich zgłaszanych alarmach oraz przy każdym zestrzelonym UFO. Takie działanie pozwoli utrzymać miasto czyste od paskudników Obcych, dążących do zniszczenia struktury miasta poprzez przejęcie kontroli nad wszystkimi organizacjami.

Wynik potyczek zależy głownie od wyposażenia naszych agentów. Na początku gra jest bardzo trudna. Posiadając standardowe wyposażenie, ataki Poperów, czy Brainsucker'ów okazują się częstokroć zabójcze. Ratunkiem jest tylko opcja Save Game. Dopiero po wynalezieniu nowych, bardziej destrukcyjnych broni oraz lepszych pancerzy komandosi mają zapewniony długi żywot. Kluczowymi technologiami podczas misji taktycznych są Devastator Cannon, Toxigun, X-Com Disruptor Armor, Personal Disruptor Shield, Personal Cloaking Field, Vortex Mine, Anti-Alien Gas Grenade, Teleporter. Nie będę na razie zdradzał ich działania, zresztą nazwy i tak mówią za siebie.



Porady dotyczące misji taktycznych w trybie rzeczywistym:

- poruszaj się grupami po minimum 3 osoby
- staraj się atakować wrogów z kilku stron naraz
- każdego żołnierza wyposaż w apteczkę
- poważnie rannych komandosów ewakuuj natychmiast poza pole bitwy
- podczas rajdów na Cult of Sirius nie żałuj sobie — niszcz co się tylko da, prócz rzeczy do sprzedania
- staraj się łapać Obcych żywcem, wystarczy jeden egzemplarz z danego gatunku
- wyposaż drużynę w dwóch latających agentów, wystarczy, że dasz im Marsec Body Unit
- walcząc z Obcymi staraj się nie używać wybuchowej ani zapalającej broni (niszczy ona potencjalny materiał do badań)
- używaj granatów dymnych — uniemożliwiają naprowadzanie rakiet wroga

NAM STRZELAĆ NIE KAZANO

czyli wstęp do taktyki w grze X-COM Apocalypse

DARIUSZ BERGER GÓRALSKI

WIELU DOŚWIADCZONYCH NAWET GRACZY ZOSTAŁO ZASKOCZONYCH NOWĄ FORMĄ WALKI JAKA POJAWIŁA SIĘ W X-COM APOCALYPSE. CHODZI OCZYWIŚCIE O BITWĘ W CZASIE RZECZYWISTYM.

Od razu trzeba wyjaśnić sobie pewną kwestię. Opcja bitwy w czasie rzeczywistym wykorzystuje tę formę do pokazania, jak winno wyglądać rasowe starcie taktyczne. Opcja ta różni się od klasyki czasu rzeczywistego kilkoma szczegółami. Po pierwsze w X-COM występuje opcja pauzy. Można zatrzymać grę, by wydać rozkazy. Daje to szansę ludziom o sfatygowanych myszach lub beznadziejnym refleksie (którzy często

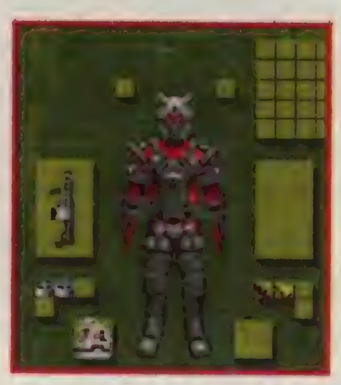
ginęli w takich banałach jak C&C). Można też pomyśleć i zaplanować akcję.

Po drugie jak już grę zatrzymamy, to mamy co robić. O tak! Do dyspozycji są: cztery rozkazy dotyczące nasilenia i jakości ognia (wstrzymany, celowany, pojedynczy, seryjny); trzy ruchu (czołganie się, marsz i bieg); trzy pozycji po ruchu (leżenie, klęczenie, stanie) oraz trzy postawy lub inaczej reakcje na zdarzenia (super ostrożna, ostrożna i agresywna).

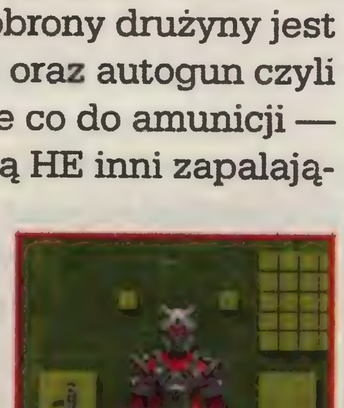
Wszystko to razem powoduje, że gracz ma olbrzymie możliwości działania jako dowódca całego zgrupowania, bez potrzeby zajmowania się duperelnymi sprawami wybierania celu czy punktu docelowego dla każdego z żołnierzy (przy 36 gostkach można się pociąć) jak ma to miejsce w trybie turowym (powiedzmy to wprost: do śmieci z nim).

W grze turowej podział na drużyny nie ma takiego znaczenia jak przy czasie rzeczywistym. Musimy pamiętać, by w każdej drużynie znajdował się ktoś doświadczony, kto będzie dawał pozostałym przykład. Poza tym na początku drużyna powinna się składać maksymalnie z 3 żołnierzy. Dwie, trzy takie drużyny rozwalą każdego przeciwnika. Ponadto trzyosobowa ekipa przy przemieszczaniu się nie będzie zazwyczaj sobie wchodzić wzajemnie w pole ostrzału.

W każdej drużynie powinien znajdować się na wyposażeniu karabin snajperski (broń tu wymieniana jest często lepsza od broni obcych i starcza na długo, później można ją wymieniać na podobną), karabin maszynowy (wygląda jak pepesza, ale do bezpośredniej obrony drużyny jest absolutnie niezbędny) oraz autogun czyli działko (tu są dyskusje co do amunicji — jedni wolą wybuchową HE inni zapalają-



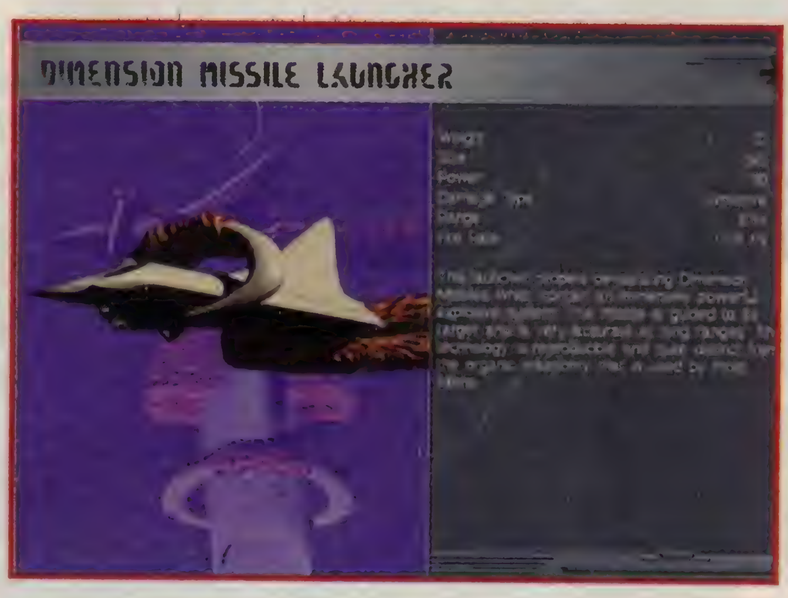
cą IN). Z granatów wystarczą te zwykłe i ogłuszające. Dymne najlepiej służą komputerowi, który i tak wie co i gdzie się znajduje. High explosive są zaś zbyt niebezpieczne bo jak się źle rzuci lub niewłaściwie obliczy czas eksplozji, to można nieźle się osłabić.



Ten skład i wyposażenie całej naszej armii odpowiada terenowi, na którym przyjdzie nam działać. Zazwyczaj będą to ciasne pomieszczenia, korytarze, niewielkie pokoje. Nawet w przestrzeniach bardziej otwartych rakiety i inne tego typu gadżety mogą narobić zbyt dużo szkód, co może wkurzyć właściciela obiektu.

Na początku działań trzeba dać każdej drużynie rozkaz biegu i klęczenia. Wszystkie drużyny zajmą wtedy pozycje w jak najkrótszym czasie i klękną mając dzięki temu lepszą ochronę. Teraz pozostaje czekać i włączyć skaner ruchu, który powinien mieć dowódca zgrupowania. Gdy ustalimy, gdzie są obcy ruszamy na nich z rozkazem marszu i klęczenia. W trakcie walki najlepiej jest się przemieszczać poprzez czołganie.

Jeżeli jednak wiemy, że przeciwnik ma przewagę, to zajmujemy najlepsze pozycje obronne w danym terenie, dbając o to, by jak najwięcej żołnierzy mogło strzelać. W przypadku statku obcych wystarczy ustawić półkole wokół wejścia do statku (w pewnym oddaleniu). W korytarzach budowli zaś można stosować taktykę plutonu egzekucyjnego. Pierwszy szereg (ustawiamy tu na pauzie każdego żołnierza ręcznie) klęczy, a drugi stoi. Straszna siła ognia. A gdy jeszcze kaemistom damy rozkaz ognia seryjnego, żadne glisty czy odmóżdżacze nie będą nam straszne. I to na razie tyle o taktyce w czasie rzeczywistym.

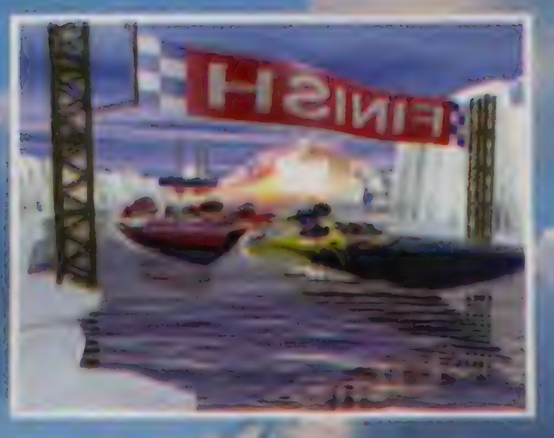


DESIGNED FOR Intel MMX™

DZIAŁA NA PROCESORACH PENTIUM™ I MMX™

SPEEDBOAT Attack™

INSTRUKCJE W JĘZYKU POLSKIM



http://www.marksoft.com.pl

Dystrybutorzy:

AMI-COMM Gdańsk, ul. Kartuska 245, tel. 0-58 312924
AVAX Warszawa, ul. Rozłucka 4/13, tel. 0-22 617478
BASTA Katowice, ul. Drozdów 13B, tel. 0-32 517792
CD PROJEKT Warszawa, ul. Marszałkowska 9/15, tel. 0-22 250703
LK AVALON skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2, tel. 0-17 522707
MIRAGE Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4, tel. 0-22 671551
WALDI Kępno, tel. 0-601 735845

- 10 tras
- obsługa MMX
- 5 niesamowitych łodzi
- w opcji gry sieciowej do 6 graczy
- wyścigi w dzień, w nocy i we mgle
- możliwość gry dla 2 osób na podzielonym ekranie
- różne tryby gry: Arcade, Championschip i Time Trial
- opcja gry Combat z pociskami naprowadzanymi na podczerwień

WIN 95

MARKSOFT

Dystrybucja w Polsce - **MARKSOFT**, ul. Perzyńskiego 2, 01-872 Warszawa, skr. poczt. 114,
tel. (0-22) 663-93-90, fax (0-22) 663-92-98, e-mail: marksoft@polbox.pl, http://www.marksoft.com.pl

© 1997 Telstar Electronic Studios Ltd. All Rights Reserved. Developed by Criterion Studios Ltd. web site: www.telstar.co.uk

ANVIL SATHORN OF DAWN

GIER RPG NIE JEST WIELE NA RYNKU, NATOMIAST DOBRE GRY RPG MOŻNA POLICZYĆ NA PALCACH JEDNEJ RĘKI. ANVIL OF DAWN JEST GRĄ OBSZERNĄ I SKOMPLIKOWANĄ, A PRZY OKAZJI POSIADAJĄCĄ WSPANIAŁĄ OPRAWĘ GRAFICZNĄ I DŹWIĘKOWĄ. OCZEKUJĄC NA PEŁNĄ WERSJĘ LANDS OF LORE 2, WARTO SOBIE ODŚWIEŻYĆ TO NIECO ZAPOMNIANE DZIEŁO NEW WORLD COMPUTING.

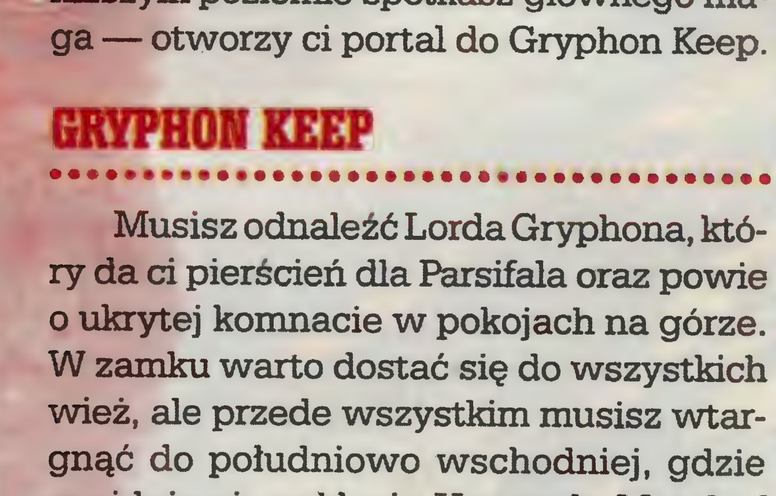
Jeśli myślisz, że możesz ją ukończyć w tydzień, srogo się pomyliłeś. Gra jest olbrzymia i na zbadanie wszystkich miejsc trzeba poświęcić dużo więcej czasu. Dla wszystkich tych, którzy utknęli w jakimś miejscu AoD, opis ten powinien pomóc. Pełen solution zająłby niestety zbyt dużo miejsca.

POCZĄTEK

Po rozmowie z dzieciakiem czeka cię spotkanie z magiem i kowalem. Od pierwszego dostaniesz jedno zaklęcie z wybranego żywiołu, od drugiego jeden rodzaj broni. Na niższym poziomie spotkasz głównego maga — otworzy ci portal do Gryphon Keep.

GRYPHON KEEP

Musisz odnaleźć Lorda Gryphona, który da ci pierścień dla Parsifala oraz powie o ukrytej komnacie w pokojach na górze. W zamku warto dostać się do wszystkich wież, ale przede wszystkim musisz wtargnąć do południowo wschodniej, gdzie znajduje się zaklęcie Heavenly Mend of Unseen Artisians. Wejście otworzy się, gdy wrzucisz tam złotą monetę. Poza twierdzą znajdziesz Parsifala, który za pierścień da ci parę monet.



DARK LANTERN

Aby tam się dostać, użyj na pomoście czaru z zamku Lorda Gryphona. Po stworzonym w ten sposób przejściu dostaniesz się do latarni. Idź na samą górę — tam odnajdziesz ciało czarodzieja. Włóż złotą kulę w posąg i przy pomocy pergaminu z zaklęciem (jest w skrzyni) porozmawiaj z czarodziejem. Dowiesz się o demonie w statku. Idź na dół, aż napotkasz szarą bestię. Do odesłania jej potrzebne są trąbka i latarenka — trzymaj te przedmioty każdy w jednej ręce. Z książki dowiesz się, jak to zrobić. Musisz znaleźć Sea shell of Summoning. Bez tego nie przywołasz wodnego demona i nie dostaniesz się do zatopionego statku.

LABIRYNTH

Po użyciu muszli na pomoście od wschodniej strony pojawi się wodny demon. Przeniesie cię do wodnego labiryntu. Znajdź statuetkę Soul Link oraz osiem pereł bez których nie dostaniesz się do centrum labiryntu. Przed rozmową z Panią Morza użyj statuetki Soul Link, a nauczysz się nowego zaklęcia.

SUNKEN GALLEY

Demon, o którym mówił czarodziej, jest uwięziony w dziobie statku. Przynieś mu osiem serc marynarzy, a powie ci jakie składniki są potrzebne do zbudowania skrzyni. Skrzynia jest potrzebna do przechowywania Dark Slag, substancji dzięki której WARLORD jest niepokonany.

UNDERGROUND CITY

Znajdziesz w jednej komnacie Impa, który podczas snu tworzy czary. Żeby go podejść, potrzebna jest klepsydra Hourglass of Temporar Freeze. Musisz odnaleźć Trumpet of Earthen Quake oraz Sol Disc. Spotkasz także małą dziewczynkę, której ojciec został uwięziony w kopalni. Uratować go możesz za pomocą czaru Heavenly Mend of Unseen Artisians. Ojciec podaruje ci naszyjnik, dzięki niemu odnajdziesz Heart Stone. Uwaga: naszyjnik podczas poszukiwań musisz trzymać w ręce.

BARRIER

Obok wejścia znajdują się ruiny w których mieszka gnom. W zamian za parę monet sprzeda ci użyteczne przedmioty. W twierdzy, aby otworzyć wyjście na wschód, trzeba obciążyć cztery klapy w rogach twierdzy. Użyj do tego szarych sześcianów. Koniecznie odnajdź również Spring Equinox Disk.

TEMPLE OF THE MOON

Musisz tam znaleźć Sacred Sipher oraz Key Stone Of Safe Crossing

—bez niego nie przejdziesz mostu. Pomocne może się okazać magiczne pióro, musisz tylko przynieść czyste pergaminy. Poszukaj także trzech domków Soul House oraz dwa Iron Mark. Idź na górę do centralnej komnaty (musisz mieć pięć złotych monet) i napełnij buteleczkę łzami ducha.

CITY OF DEAD

Odszukaj Moon Disc oraz odebierz od kobiety na tarasie Fall Equinox Disc. Po za tym odnajdź księcia Ivory, który powie ci o wybrance swego serca. Jjest przetrzymywana w podziemiach przez czerwonego ducha — zamknij go w Soul House, porozmawiaj z babką i puść wolno. Wróć do księcia i porozmawiaj z nim.

EYE OF CLAY

Obok samego sanktuarium znajdziesz ukrywającego się mężczyznę — to uzdrowiciel, który podaruje ci Hallowed Wreath Of Elder Leaves oraz powie jak wejść do sanktuarium. Umieść wszystkie dyski w podestach i stań w centrum budowli. Twoim zadaniem jest odszukanie Dragon Sigil of Fire, Water, Earth, Wind, Lightning oraz Void. Żeby dostać się do centrum, umieść je wszystkie w płaskorzeźbach. Dostaniesz Bead of Immortal Clay plus parę wskazówek.

WATERFALL

Poszukaj jaskini w której mieszka czarodziej, może cię nauczyć jednego czaru.

GEORGE KEEP

Musisz znaleźć Glowing Ember, odczarujesz nim dowódcę twierdzy zamkniętego w bryle lodu. W zamian podaruje ci on Crest Of Tempest, możesz nim otworzyć komnatę, w której znajduje się kołowrót do otwierania bramy. Żeby ją otworzyć potrzeba ci Wooden Crank Shaft.

ELDER TREE

Użyj trąbki przy grobli aby wpuścić wodę, obróci ona koło opuszczając zwodzony most. W drzewie odszukaj maga Lijo i znajdź Ruby Shard. Mag poda ci prawdziwe imię Smoka. W jaskini smoka włóż rubin do dziury w ścianie i zabierz Stassis Jar. Zawołaj gada, a kiedy zniknie, schowaj Dragon Amber do słoika. Na gałęziach pnia możesz spotkać ducha Drzewa. Poprosi cię o uleczenie siedmiu korzeni. W zamian opuści swe gałęzie, tak by utworzyły most nad przepaścią.

REED PLAIN

Musisz odnaleźć Skaraca, aby przestraszyć dwugłową bestię pilnującą mostu.

IRON TITAN

Żeby uzyskać dostęp do drugiego wyjścia, trzeba zmniejszyć olbrzyma. Powie on ci, co masz zrobić. Należy użyć Cube Of Magic Immersion. Po zmniejszeniu olbrzyma zabierz Iron Shackles.

QUAGMIRE

Dziewięć złotych monet włożonych w ścianę (trzy do prawej, sześć do lewej) pozwoli ci na uwolnienie Soul Wroughta. Zetnij drzewo zdobytym mieczem. Porozmawiaj z żywiołem powietrza — aby to zrobić musisz odnaleźć Chimes Of Comprehension. Poda ci on kilka niezbędnych wskazówek. Ponadto odnajdź gwizdek Whistle Of Fiery Beacons. Po wyjściu z doliny użyj go, aby przenieść się do Evil Stronghold.

EVIL STRONGHOLD

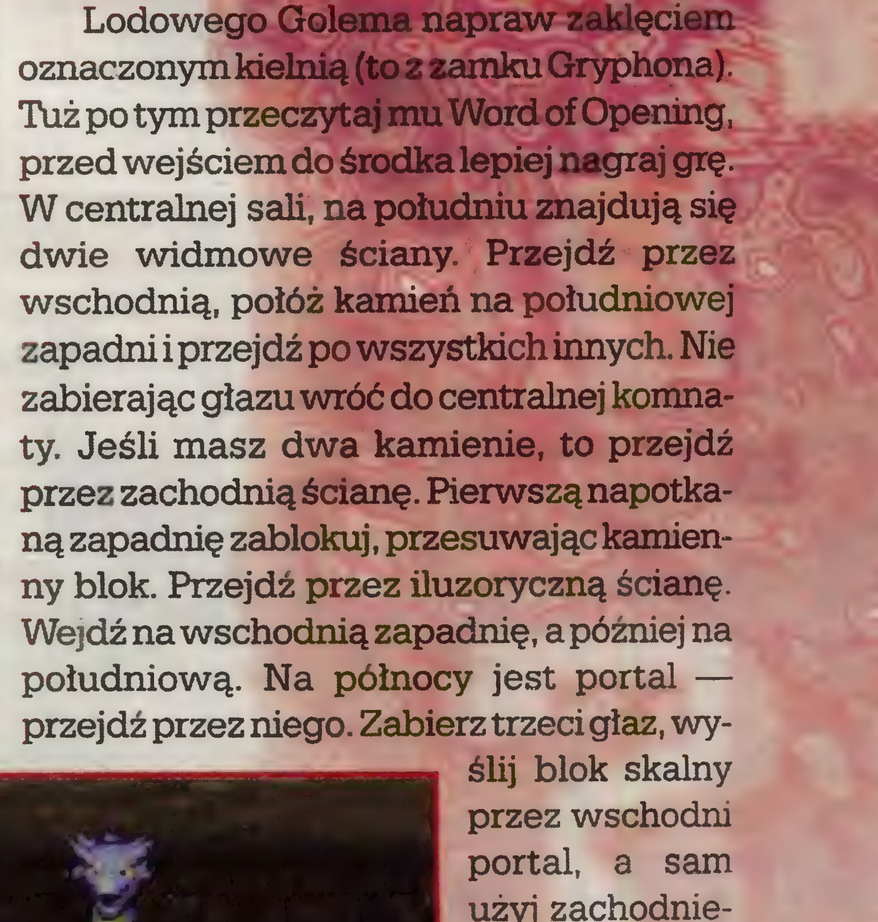
Otwórz drzwi kluczem znalezionym przy szkielecie, a następnie skorzystaj z portalu. Wejdź do siedziby Krasnoluda.

FIRE MOUNTAIN

Musisz odnaleźć pergamin z Word Of Opening, Sigil Of Fire oraz cztery Iron Mark. Po tych wyczynach udaj się do siedziby Black Gnarla. Jeśli masz wszystkie przedmioty, to krasnolud wykuje ci skrzynię do przechowywania Dark Slag.

EVIL STRONGHOLD

Po powrocie znajdź centralną komnatę i portalem przenieś się do WARLORDA. Chancellora pilnującego Dark Slag pokonaj Soul Wroughtem. Połóż sobie na ręku skrzynię wykutą przez Krasnoluda i wyjmij Dark Slag. Wróć do Fire Mountain i idź do Anvil of Dawn



ANVIL OF DAWN

Lodowego Golema napraw zaklęciem oznaczonym kielnią (to z zamku Gryphona). Tuż po tym przeczytaj mu Word of Opening, przed wejściem do środka lepiej nagraj grę. W centralnej sali, na południu znajdują się dwie widmowe ściany. Przejdź przez wschodnią, połóż kamień na południowej zapadni i przejdź po wszystkich innych. Nie zabierając głazu wróć do centralnej komnaty. Jeśli masz dwa kamienie, to przejdź przez zachodnią ścianę. Pierwszą napotkaną zapadnię zablokuj, przesuwając kamienny blok. Przejdź przez iluzoryczną ścianę. Wejdź na wschodnią zapadnię, a później na południową. Na północy jest portal — przejdź przez niego. Zabierz trzeci głaz, wyślij blok skalny przez wschodni portal, a sam użyj zachodniego. Wystarczy tylko przesunąć blok na wschodnią zapadnię, położyć kilka głazów na południowej; i możesz wracać do centralnej komnaty. Masz dostęp do drzwi na zachodzie, do otwarcia ich potrzebujesz kielicha ukrytego na północy. Pozostaje wejść za drzwi, gdzie czeka cię końcowe wyzwanie. Po jego wykonaniu możesz wytrzeć miecz z krwi i zabrać się za liczenie złota.

SŁOWNIK COLLINSA

ZAKUP „ELEKTRONICZNEGO“ SŁOWNIKA WYDAJE SIĘ BANALNY. WYSTARCZY PÓJŚĆ DO SKLEPU I WYBRAĆ JEDEN Z WIELU STOJĄCYCH NA PÓŁCE.

MAREK KONDERSKI

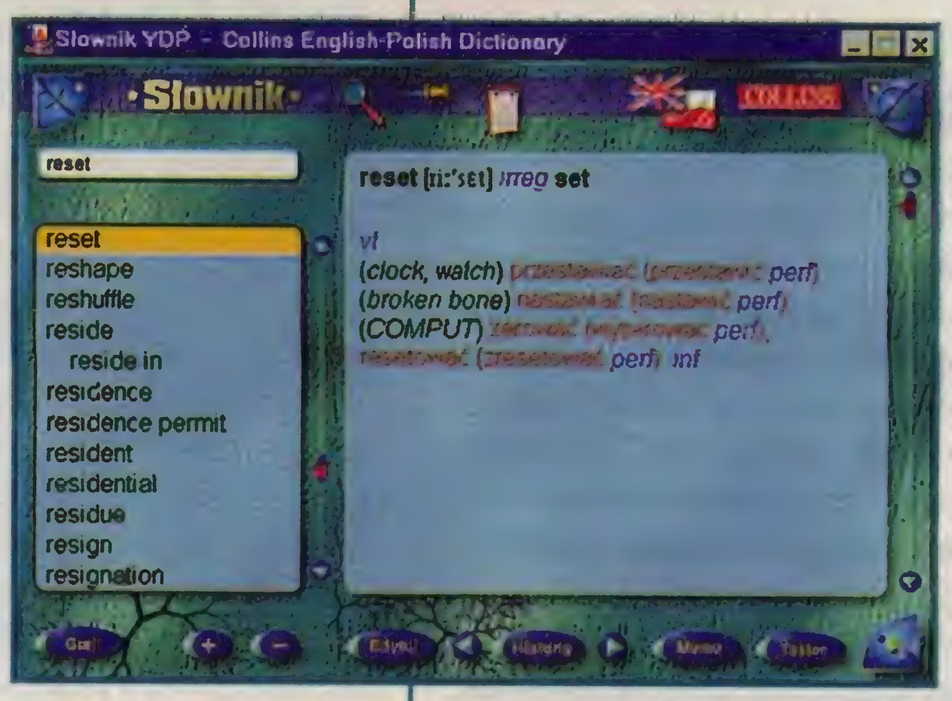
Najlepiej z napisem „multimedialny“. A później okazuje się, że odbajerowany słownik nadaje się do wszystkiego, tylko nie do pracy. Ale nie kończcie jeszcze lektury: słownik, o którym opowiem, jest O.K.

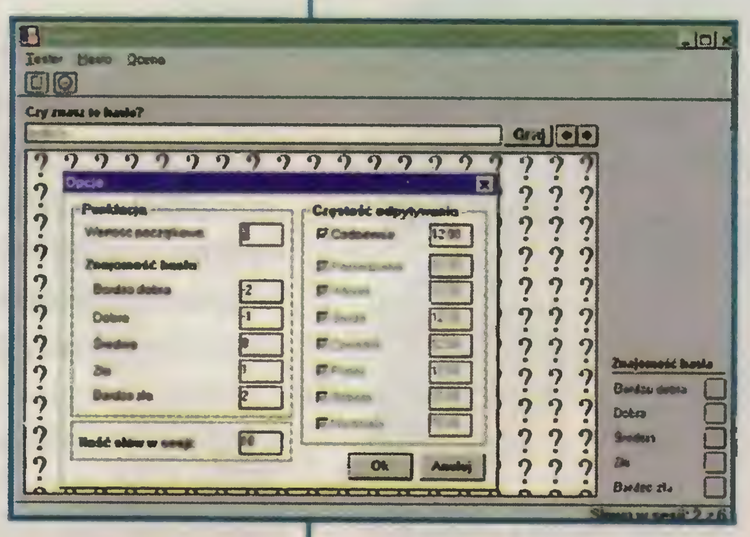
Ktoś spyta: czy zwykły, papierowy słownik nie wystarczy do szczęścia? Jeśli potrzebujesz znaleźć jedno słowo, to z pewnością tak. Jeśli jednak próbowałeś kiedykolwiek przetłumaczyć jakiś tekst, w którym co drugie słowo było niezrozumiałe, docenisz przewagę krzemu nad papierem.

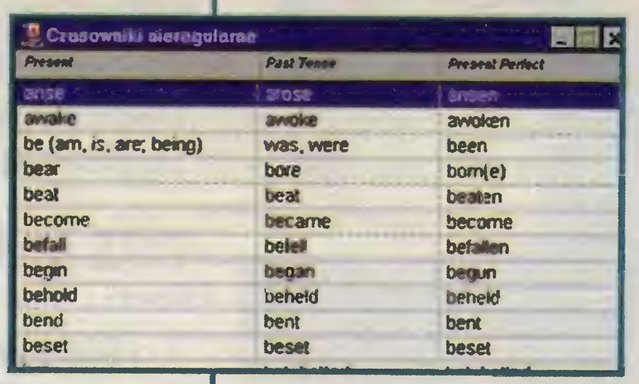
Niestety, w dobie multimediów ciężko jest znaleźć pozycję, która będzie naprawdę funkcjonalna. W wielu przypadkach wszelkie dodatki okazują się tylko przeszkodami utrudniającymi pracę. Tym większy podziw wzbudził we mnie słownik Collinsa, wydany niedawno na naszym rynku przez firmę YDP Multimedia.

Jak na firmę ze słowem „multimedia“ w nazwie przystało, słownik też jest multimedialny, na szczęście jedynym takim dodatkiem jest nagrana wymowa wszystkich angielskich haseł. Element ten został wykonany naprawdę nieźle; lektor mówi wyraźnie, a w tle nie słychać żadnych zakłóceń. Poza tym jest możliwość wyboru z dwóch interfejsów: dobajerowanego i normalnego.

Jeśli nie chcesz słuchać nagrań z wymową, możliwa jest praca bez konieczności wkładania płyty do napędu. W tym celu niezbędny jest klucz, który dostajemy po zarejestrowaniu słownika. I tu mały zgrzyt, po każdym przeinstalowaniu systemu potrzebny jest nowy klucz. Tak więc ci, którzy często grzebią w sprzęcie, skazani są na ciągłą wymianę korespondencji z firmą YDP.






Czasowniki nieregularne

Present	Past Tense	Present Perfect
arise	arose	arisen
awake	awoke	awoken
be (am, is, are; being)	was, were	been
bear	bore	born(e)
beat	beat	beaten
become	became	become
befall	befell	befallen
begin	began	begun
behold	beheld	beheld
bend	bent	bent
beset	beset	beset

Słownik zawiera w sumie 80 tys. haseł i 120.000 znaczeń. Oznacza to, że większość haseł opisana jest więcej niż jedną linijką tekstu. Dostępnych jest też kilka tabel, w których zgrupowano m.in. liczebniki, daty i czasowniki nieregularne. Co prawda tradycyjny słownik czterotomowy nadal pozostaje bezkonkurencyjny, ale jest on już trochę nieaktualny. Słownik Collinsa, choć nowszy, zawiera niestety mniej haseł od swego papierowego rywala.

Czas na dodatki. Po pierwsze, słownik współpracuje z windowsowymi edytorami: Wordem, a nawet Notepadem. Po skopiowaniu słowa do schowka (lub przeciągnięciu go na okno słownika), automatycznie zostaje odszukane jego znaczenie. Można też „wyrwać kartkę“ z interesującym nas hasłem. Oprócz tego oddano nam do dyspozycji „tester“. Jest to aplikacja pomocna w uczeniu się słówek, które uznaliśmy za warte zapamiętania. Możliwość wyszukiwania wszystkich haseł według definiowalnych kryteriów jest tak oczywista, że nie warto nawet o tym pisać.

Na zakończenie wypada wspomnieć, że kupując słownik nie jesteśmy skazani na ograniczoną bazę słów. Tą już istniejącą można edytować dodając nowe hasła, a producent zapowiada stopniowe ukazywanie się dodatków. Jako pierwsza ma ukazać się baza zawierająca słownik polsko-niemiecki.

MULTIMEDIA

M.M.

POLSKIE MULTIMEDIA

Chciałbyś wiedzieć, skąd się wzięła cywilizacja na Wyspach Wielkanocnych? Jesteś ciekaw, jakie zwierzęta żyją w rezerwacie wysp Galapagos? Nie wiesz jaki jest język urzędowy w Wenezueli? Pragniesz poznać historię Inków i odkryć ich tajemnicę? Jeśli tak, zapraszam na fascynującą podróż po Ameryce Południowej.

Firma Optimus Nexus zaprezentowała nam już wiele swoich produktów. Tym razem jednak nie zamierza wydawać odrębnych encyklopedii o danej tematyce. Przy pomocy zespołu ekspertów z Uniwersytetu Jagiellońskiego pod redakcją profesora Adama Jelonka, powstała, składająca się z wielu publikacji „ Encyklopedię Świata". Jej pierwszą częścią jest właśnie „ Ameryka Południowa „.

CIEPŁE KLIMATY AMERYKI POŁUDNIOWEJ

„Ameryka Południowa" wydana została na dwóch CD. Podział na dyski jest jak gdyby naturalnym podziałem programu i jednocześnie dużym utrudnieniem, gdyż każdy kompakt uruchamia się oddzielnie. Pierwszy CD zawiera mapy, statystyki oraz filmy z podróży słynnego Tony'ego Halika. Drugi natomiast posiada trzynaście interaktywnych prezentacji, przybliżających klimaty i zwyczaje Ameryki Południowej.

W menu głównym pierwszego krążka mamy do wyboru cztery opcje: Atlas Map, Listę Państw, Statystyki oraz filmy z podróży Halika.

PODRÓŻE, MAPY I STATYSTYKI

Atlas map ukazuje w różnych powiększeniach mapy Ameryki Południowej. Dodatkowo użytkownik decyduje o detalach mapy — *czy mają pokazywać się państwa, miasta, rzeki* i ich nazwy.

Lista pozwala na zapoznanie się z terytoriami państw Ameryki Południowej. Zawiera ona wiadomości dotyczące powierzchni danego państwa, nazwy stolicy, liczby ludności, a nawet podziału wyznaniowego i wiele innych ciekawostek. Statystyki składają się z trzech tematów: gospodarka i dane statystyczne, które opisują gospodarkę i demografię wybranego państwa, i „10 Naj..." przedstawiające największe obiekty Ameryki Południowej.

Filmowe podróże Tony'ego Halika prezentują życie codzienne prymitywnych indiańskich plemion zamieszkujących dorzecze Amazonki, ich rytuały i zwyczaje np. taniec tzan tzy, odkrywający sekret zmniejszania ludzkiej głowy do wielkości pomarańczy oraz wiele innych interesujących opowiastek. Na drugim, oddzielnie uruchamianym CD, mamy do wyboru dwie opcje: prezentacje (ilustrowane zdjęciami, filmami, animacjami 3D i muzyką wiadomości dotyczące geografii i historii Ameryki Południowej) oraz quiz. Polega on na tym, że komputer zadaje z puli ponad 500 haseł pytania, dotyczące zawartości encyklopedii, zaś my, dzięki zdobytym wiadomościom, odpowiadamy na nie. W quizie mogą brać udział naraz cztery osoby.

Program dodatkowo posiada obszerny słownik opracowany przez zespół ekspertów z Uniwersytetu Jagiellońskiego. Znajduje się tu także, dostępny z każdego miejsca programu, indeks alfabetyczny, pomagający w wyszukiwaniu interesujących haseł.

FIN

Bogata tematyka, ładna oprawa graficzna oraz miła dla uszu muzyka „Ameryki Południowej" zachęcają do nabycia tej encyklopedii. Warto wspomnieć, że program jest także środkiem dydaktycznym zalecanym przez Ministerstwo Edukacji Narodowej. Czekamy na dalsze części *„Encyklopedii Świata"*.

+ WANILIA

magazyn internetowy

WWW.

CD
W KAŻDYM
NUMERZE

NAJLEPSZY PRZEWODNIK PO INTERNECIE

W numerze październikowym:

//aktorzy

//impresjonizm

//niebezpieczna sieć

//samochody

//porady

//pogoda

//wirtualne biblioteki

//nie z tego świata

...oraz wiele innych interesujących tematów

KUP W KIOSKU I PRZECZYTAJ !

http://www-mag.com.pl e-mail: redakcja@www-mag.com.pl

PRENUMERATA

Reset Prenumerata półroczna .....**19** zł
Prenumerata roczna .....**35** zł

Reset CD Zamówisz go poprzez wypełnienie kuponu prenumeraty i wpłacenie odpowiedniej kwoty pieniędzy:

1 wydanie: .....**8** zł
3 wydania: .....**19** zł (6,33 zł za egz.)
6 wydań: .....**35** zł (5,83 zł za egz.)
12 wydań: .....**65** zł (5,42zł za egz)

O zawartości **Reset CD** czytaj na str. 6 – 7.

Reset + Reset CD 3 miesiące .....25 zł
6 miesięcy .....45 zł

Uwaga!!! Najtańsza oferta!

Zniżka 38%! 12 miesięcy ....**85 zł**

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 20-tego poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer listopadowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć **do nas** do 20 października, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od grudnia. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem: **(022) 654-57-95.**

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu.

Prenumerata przez Internet

Prenumeratę **Reset** + **Reset CD.** możesz zamówić wysyłając swoje zgłoszenie pocztą elektroniczną na adres: **prenumer@reset. com. pl**

Informacje, które musisz podać:

- **Imię i nazwisko**
- Dokładny **adres**
- **Czas trwania** prenumeraty (3, 6 lub 12 miesięcy)
- **Od którego numeru** rozpoczynasz prenumeratę

Cena prenumeraty:

Prenumerata na 3 miesiące — 24 zł
Prenumerata na 6 miesięcy — 44 zł
Prenumerata na 12 miesięcy — 82zł

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, gdy otrzymasz pierwszy zamówiony egzemplarz (przesyłka za pobraniem).

Koszta przesyłki pokrywa redakcja.

Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania (3 mies. — 4 zł; 6 mies. — 5,5 zł; 12 mies. — 7 zł).

dodatkowe informacje o prenumeracie możesz uzyskać dzwoniąc pod numer:

(0-22) 6547823 w. 171

e-mail: prenumer@reset.com.pl

Korzystając z zamieszczonego obok kuponu możesz również zaprenumerować **www.– magazyn internetowy.**

numer 6/ październik 1997

Reset

Zamawiam prenumeratę*

Reset MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			19 zł	35 zł
CD	8 zł	19 zł	35 zł	65 zł
Reset + CD		25 zł	45 zł	85 zł

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru: .....

Zamawiam numery archiwalne

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz.,Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

3 miesiące	25 zł
6 miesięcy	45 zł
12 miesięcy	80 zł

Począwszy od numeru: .....

* Zakreśl odpowiednie pole

PRENUMERATA

Numery archiwalne

Reset (nr 5 – 9)

Reset: 2.50 zł/egz.

Reset CD (nr 1 – 5)

Reset CD: 7 zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Archiwalne numery możesz również zamówić wysyłając do nas zamówienie pocztą elektroniczną na adres: **prenumer@reset.com.pl**

Cena:

Reset: 2 zł/egz.

Reset CD: 6.50 zł/egz.

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, otrzymując zamówione egzemlarze (przesyłka za pobraniem).

Koszta przesyłki pokrywa redakcja.

Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania, które wynoszą **3 zł.**

Archiwalia...

numer 6/ październik 1997

Reset

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR Express Sp. z o.o.
Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
PBK III/o Warszawa
11101024-978048-2720-5-55

Opłata
zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR Express Sp. z o.o.
Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
PBK III/o Warszawa
11101024-978048-2720-5-55

Opłata
zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR Express Sp. z o.o.
Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
PBK III/o Warszawa
11101024-978048-2720-5-55

Opłata
zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR Express Sp. z o.o.
Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
PBK III/o Warszawa
11101024-978048-2720-5-55

Opłata
zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

BLACHA

rywal dla POTWORA

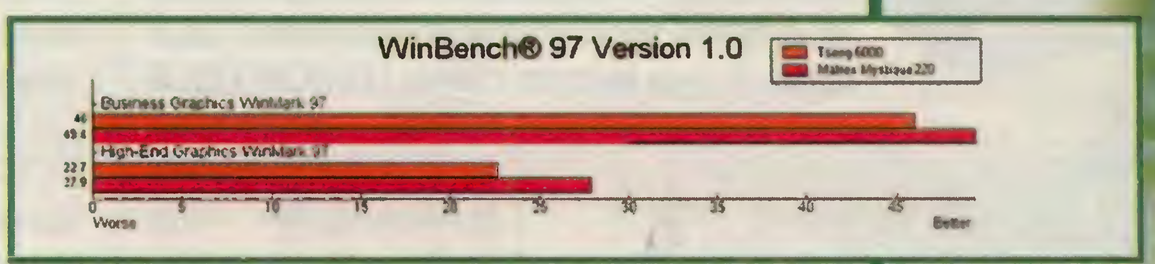
MATROX MYSTIQUE 220

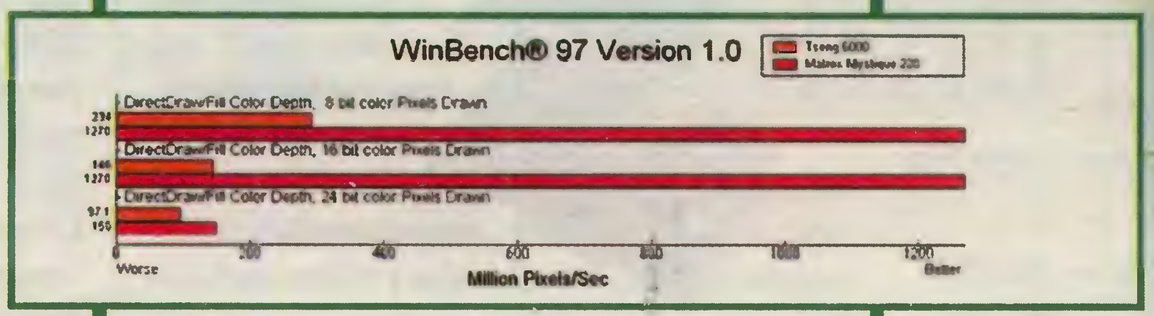
SZAŁ GRAFIKI 3D OPANOWAŁ JUŻ WSZYSTKICH. CORAZ WIĘCEJ TWÓRCÓW GIER WYKORZYSTUJE TĘ TECHNOLOGII. RÓWNOCZEŚNIE RYNEK ZALEWAJĄ NAJRÓŻNIEJSZE KARTY GRAFICZNE ORAZ WYSPECJALIZOWANE DOPALACZE, KTÓRE MAJĄ UPRZYJEMNIĆ KORZYSTANIE Z DOBRODZIEJSTW SKOKU TECHNOLOGICZNEGO. PRZYJRZYJMY SIĘ WIĘC JEDNEJ Z WYSPECJALIZOWANYCH KART GRAFICZNYCH.

PAWEŁ CHMIELOWIEC

Na samym początku pragnę podzielić się pewnym problemem. Bardzo często można się spotkać bowiem z wypowiedziami porównującymi osiągnięcia kart graficznych (do których należy opisywany tutaj MATROX MYSTIQUE 220) z akceleratorami 3D (na przykład DIAMOND MONSTER). Akceleratory są szybsze od zwykłych kart graficznych, właśnie szybkość 3D jest parametrem najbardziej interesującym graczy. Zajmę się głównie przydatnością MATROXA w grach, jej właściwościom jako czystej karty graficznej poświęcając nieco mniej uwagi.

Na początek nieco teorii. MM220 jest 64-bitową kartą graficzną opartą o 220 MHz RAMDAC oraz odpowiadającą za obsługę grafiki kość MGA-1164SG. Obsługuje sprzętowe cieniowanie Gouraud, mapowanie tekstur oraz tworzenie mgły. Fabrycznie wyposażona jest w 2 lub 4 MB szybkiej pamięci SGRAM. Montowana jest oczywiście w slocie PCI. Jej instalacja przebiega bezproblemowo. System Windows 95 sam powinien rozpoznać zmianę karty graficznej i zażądać nowych sterowników. Pewien problem może pojawić się jedynie w przypadku posiadaczy starszych modeli płyt głównych. Jeśli nie są one w stanie przypisać płycie głównej przerwania na poziomie BIOS-u, konieczne będzie dokonanie tego przy pomocy specjalnego programu (umieszczonego na płycie ze sterownikami). W przeciwnym wypadku, karta nie będzie mogła pracować w trybie bus mastering, co obniży nieco jej wydajność. Po zainstalowaniu, pojawiają się nowe opcje w oknie kontrolnym właściwości ekranu odpowiedzialne za wybór monitora, przełączanie opcji pracy karty (bus mastering, obsługa analogowego joysticka, dodawanie mgły w grach itp.), temperaturę kolorów oraz ustawienie parametrów wyświetlania (rozdzielczości, ilość kolorów oraz wirtualny pulpit — patrz ramki).





No dobrze, a co z grami? MM220 powoduje polepszenie pracy gier obsługujących Direct Draw. Obecnie obejmują one już kilkaset pozycji. Zaletą tego rozwiązania jest uniwersalność. Choć w przypadku MONSTERA gra musi być specjalnie napisana „pod" dopalacz lub muszą być zainstalowane odpowiednie patche. Niestety wad jest zdecydowanie więcej niż zalet. Porównywałem działanie MM220 z wynikami osiąganymi przez kartę graficzną Tseng 6000 (jedną z najlepszych kart w kategorii cenowej do 200 zł). Wyniki były zaskakujące (część z nich, w postaci wyników testów Winbench oraz WinStone widoczna jest poniżej). W większości przypadków (2D oraz 3D) różnica była rzędu 10-15%. w stosunku do Tsenga Widoczna przewaga w szybkości wypełniania kolorami, przy różnej ich głębokości jest właściwie jedyną tak wyraźną cechą z całego testu. Podobnie inne testy, wykazywały raczej niewielką przewagę MATROXA. Nie mogłem się oczywiście powstrzymać od skonfrontowania ich z osiągami MONSTERA. Tutaj platformą porównawczą był test „tunel" z pakietu DirectX. Wynik: MM220 32 klatki na sekundę, MONSTER — 70. Podobnie było w przypadku gier. Przyspieszenie ich działania po zainstalowaniu MM220 było zauważalne, trudno tu jednak mówić o zwalającym z krzesła wrażeniu w przypadku MONSTERA, dodatkowo bardzo brakowało efektu rozmycia tekstur.

No tak, miałem nie porównywać tych produktów, a jednak to robię. Dlaczego? Otóż należy uzmysłowić sobie pewien drobny fakt. Matrox Millenium 220 4 MB RAM OEM kosztuje około 550zł. W tej chwili za mniej więcej 700zł można już kupić MONSTERA w wersji OEM (jednak potrzebna do niego będzie standardowa karta graficzna). Nie zmienia to faktu, że MM220 jest doskonałą kartą graficzną, przydatną jednak raczej do zastosowań półprofesjonalnych. Gracze powinni się jednak nad jej kupnem mocno zastanowić. Kogo więc nie stać na kupno MONSTERA, może o niej ewentualnie pomyśleć jako o pewnym substytucie. A jeśli kogoś stać — no cóż, gratuluję.

Sprzęt do testów dostarczyła firma Tornado

Ceny:

Matrox Mystique 2 MB RAM OEM - ok. 372zł + VAT
Matrox Mystique 4 MB RAM OEM - ok. 466zł + VAT
Karta Rainbow Runner Studio - ok. 805zł + VAT
Rozszerzenia pamięci:
2MB - ok. 178zł + VAT
4MB - ok. 250zł + VAT
6MB - ok. 357zł + VAT

BLACHA

MODEMY

PIERWSZE MODEMY WYGLĄDAŁY ZUPEŁNIE INACZEJ NIŻ TE DZISIEJSZE. SŁUCHAWKĘ TELEFONU KŁADŁO SIĘ NA URZĄDZENIU, KTÓRE ODSŁUCHIWAŁO TO CO LECIAŁO NA LINII. MAGICZNĄ GRANICĄ PRĘDKOŚCI TRANSMISJI BYŁO WÓWCZAS 1200 BPS (BITÓW NA SEKUNDĘ).

Były to czasy, gdy Internet nie istniał dla zwykłego śmiertelnika, a łączyć się można było albo z BBS (Biuletyn Board Service) albo z kolegą, żeby pograć bądź przesłać dane. Należy również pamiętać że impuls nie trwał 3 minuty jak dziś, lecz całą wieczność. Tak, to były czasy. Gdyby tak dzisiaj płaciło się 18 gr za całe połączenie... To był modemowy raj. Potem pokazały się modemy 9600 bps (bits per second) z wbudowanym faksem. Upłynęło nieco wody w rzekach i pokazały się modemy 14,4 kbps z wbudowanym faksem, później zaś z integrowaną, automatyczną, komputerową sekretarką. Wkrótce potem wprowadzono modemy 28,8 kbps. W tym samym czasie US ROBOTICS zaczął promować swój szybszy sposób transmisji — 33,6 kbps, który dzisiaj jest zatwierdzonym standardem. Co będzie kolejnym standardem? — szybkość 56 kbps, choć tu sprawy się komplikują. Na starcie stanęły dwie firmy: ROCKWELL z K56 FLEX oraz USR z X2. Stawka jest duża, ten kto wygra będzie dostarczał chipy do faksmodemów o szybkości 56 kbps i dyktował innym ceny.

USR walczy samotnie o swoją wersję standardu, choć ostatnio zrobił parę ruchów, m.in. wykupił jednego z największych amerykańskich wytwórców modemów — firmę MEGAHERTZ — oraz wszedł w fuzję z 3COM (sieci). ROCKWELL podszedł do sprawy od innej strony. Podpisał porozumienie z producentami modemów, między innymi: ZYXEL, MOTOROLA, MICROCOM, ZOOM, XIRCOM i każdym, kto w modemie ma chip ROCKWELL, MOTOROLA, bądź CIRRUS LOGIC. Firmy te według zawartej umowy będą wdrażać i promować technologie K56 flex. Modemy oparte na powyższych układach to około 70% rynku. ROCKWELL 70%, USR 30% rynku, wnioski drogi czytelniku należą do ciebie. Kto wygra ten wyścig okaże się jesienią, gdy CCITT (Agencja Międzynarodowa do Spraw Telekomunikacji) wprowadzi jeden standard.

Postaram się teraz w paru słowach przedstawić kilka najpopularniejszych na polskim rynku marek modemów. Ceny znajdziesz na końcu:

MICROCOM produkuje jedne z najbardziej niezawodnych modemów. Należy pamiętać, że to MICROCOM wprowadził korekcję błędów MNP (Microcom Networking Protocol). Seria do zastosowań domowo-biurowych to DeskPorte (modele wewnętrzne, zewnętrzne, z LCD i na linie dzierżawione, PCMCIA). Najnowszym modelem jest OfficeVoicePorte, modem o niewielkich gabarytach, z wbudowanym mikrofonem i głośnikiem oraz funkcją ASVD (jednoczesna rozmowa i transmisja danych).

MOTOROLA wśród modemów jest tym, czym MERCEDES wśród samochodów. Każdy by go chciał mieć, ale nie każdy może sobie na niego pozwolić. Czołowym produktem jest model Premier (dom, biuro) oraz seria CODEX (zastosowania profesjonalne). Model Apollo nie jest już

CENY MODEMÓW (z VAT 22%)

MICROCOM *DeskPorte 33,6 zew dane/faks — 824 PLN*
MICROCOM *DeskPorte 33,6 wew dane/faks — 598 PLN*
MICROCOM *OfficeVoicePorte SVD 33,6 zew dane/faks/głos/SVD — 1044 PLN*

MOTOROLA *Apollo LifeStyle 3400 28,8 zew. dane/faks — 732 PLN*
MOTOROLA *Premier 33,6 zew. dane/faks — 1195 PLN*

TWINCOMM *33,6 ERV zew. dane/faks/głos/SVD — 590 PLN*
TWINCOMM *33,6 IRV wew. dane/faks/głos/SVD — 555 PLN*
TWINCOMM *33,6 IT wew. dane/faks — 505 PLN*

USR Sportster *33,6 zew. dane/faks/głos — 777 PLN*
USR Sportster *33,6 wew. dane/faks/głos — 655 PLN*

ZOOM *model 275 33,6 wew. dane/faks — 340 PLN*
ZOOM *model 470 33,6 zew dane/faks — 488 PLN*
ZOOM *ComStar SVD 33,6 wew. dane/faks/głos/SVD — 635 PLN*

ZOLTRIX *FM336 33,6 wew. dane/faks/głos/SVD — 350 PLN*
ZOLTRIX *FM336 33,6 zew. dane/faks/głos/SVD — 510 PLN*

ZyXEL *OMNI 288S 28,8 zew dane/faks/głos — 1122 PLN*

Do testów dostarczyła firma:
ISD-SPORE

wart uwagi, ponieważ zakończono jego produkcję. Nie radzę dać się skusić ceną. Modem nie posiada upgrade'u do szybkości 56 kbps. Na rynku oficjalnie występują tylko urządzenia zewnętrzne modelu Premier i Apollo LifeStyle 3400. Jeżeli spotkasz inny, domagaj się aby miał na trwałe przytwierdzony numer polskiej homologacji. Takie są wymagania naszego prawa.

TWINCOMM i REQUEST są chyba najlepszym rozwiązaniem dla przeciętnego śmiertelnika. Za niewielką cenę dostajemy faks/modem o dobrych parametrach, bez zbędnych bajerów, z oprogramowaniem i sterownikami. Powyższe marki odznaczają się również znikomą awaryjnością. Po przeprogramowaniu EPROM posiadać będą prędkość 56 kbps w standardzie ROCKWELLA. Dostępne są wersje wewnętrzne, zewnętrzne, PCMCIA, do wyboru z funkcją voice lub bez.

US ROBOTICS to modemy legendarne, zarówno w Ameryce jak i w Polsce. Dobra jakość w stosunku do ceny. Bardzo dobre wykonanie. Zastrzeżenia może jedynie budzić obsługa funkcji głosu (problemy z oprogramowaniem nie dla USR). Najbardziej udomowionym modelem jest Sportster, zaś do zastosowań profesjonalnych model Courier — płaci się za niego spore pieniądze, lecz nie wiadomo dlaczego. Kłopotliwy może być również standard X2. Jeżeli nie wygra wyścigu z K56flex użytkownicy USR-ów mogą zostać na lodzie.

ZOOM jest dosyć znaną na polskim rynku marką. Jeszcze niedawno uchodził za arystokrację wśród modemów. Niestety dobiły go złe opinie i niska cena. Uwaga: modele z serii ComStar nie otrzymały świadectwa homologacji. Według polskiego prawa modemy takie można sprzedawać, ale nie można ich używać. Modemy po przeprogramowaniu EPROM posiadać będą prędkość 56 w standardzie ROCKWELLA.

ZOLTRIXY są ekstremalnie tanie i ekstremalnie kiepskie. Na rynku polskim spotyka się dwie wersje: polską (legalną, od oficjalnych dystrybutorów, z pełną pomocą techniczną) oraz wersję czysto amerykańską. Zoltrix może nęcić potencjalnego nabywcę różnymi bajerami. To tak jak mały fiat, można go przerobić na kabrio ze zmienioną karoserią, dodać Bóg wie ile bajerów, ale to wciąż będzie tylko maluch. Morał z tego taki, aby przy kupnie modemów nie podejmować zbyt pochopnych decyzji, gdyż może to nas potem uderzyć po kieszeni. Liczba zerwanych połączeń może przewyższyć liczbę połączeń udanych.

ZyYXEL to kolejna arystokracja modemowa. ZYXEL zdobył sobie opinię modemu na „polskie warunki", czyli na złe warunki. Modemy te posiadają kilka udoskonaleń pozwalających im działać bezproblemowo na polskim liniach. Model Elite 2864 jest najlepszym modemem wg ENTER w roku 1996, okrojoną wersją E2864 jest OMNI288S (do domu i biura). Jednak cena modelu podstawowego jest i tak dwa razy większa od np. TWINCOMM-a. Dzięki kości FLASH-EPROM możliwa jest programowa wymiana wewnętrznego softwaru modemu, co w niedalekiej przyszłości pozwoli osiągnąć szybkość 56 w standardzie K56flex.

MULTITECH, BOCA, SUPRA to dość mało znane marki. Wśród użytkowników krążą dobre opinie o modemach Multitech oraz znacznie gorsze o Boca i Supra.

ODPOWIEDZI NA KILKA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANYCH PYTAŃ

Jaki modem kupić? — niedrogi, który nie zrywa połączeń, posiada homologację, normalną (czyt. przejrzystą, a najlepiej polską) instrukcję oraz sterowniki pod Windows.

Którą wersję wybrać: wewnętrzną, czy zewnętrzną? Obydwie opcje mają swoje wady i zalety. Wewnętrzny nie zabiera miejsca na biurku, no i kabelków jakby mniej. Zewnętrzny modem posiada diody (LED) i widać co się dzieje, łatwiej go przenosić z miejsca na miejsce i podłączać do każdego komputera. Gdy dojdzie do zawieszenia się modemu, nie trzeba resetować całego PC, wystarczy wcisnąć reset na modemie.

Czy jest sens kupować modem o szybkości 14,4 kbps? Nie, absolutnie nie, chyba że ktoś chce go używać tylko do wysyłania faksów.

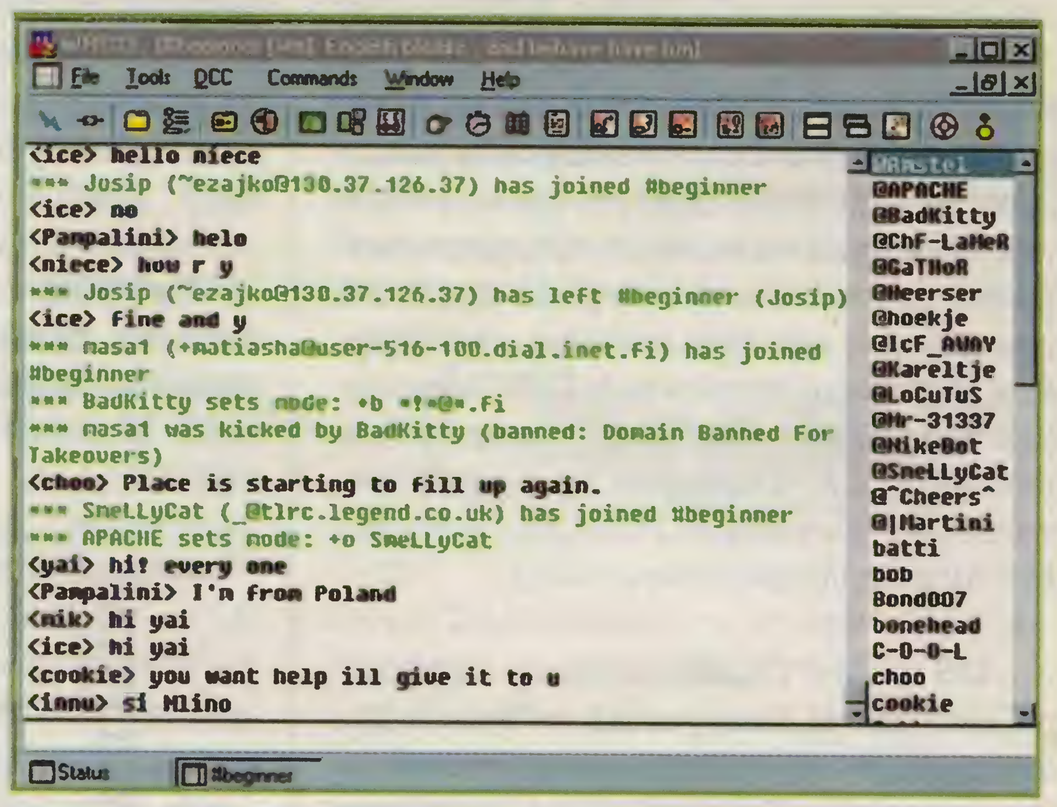
Po co mi 33.6 kbps skoro i tak nie osiągnę takiej szybkości na polskich liniach? To stwierdzenie jest po części słuszne, tak naprawdę często nie udaje się nawet osiągnąć 33,6 kbps. Mnie udało się ostatnio osiągnąć 32,6 kbps w połączeniu z ACCESS BBS.

Czy modem ISDN to samo co zwykły modem? Jeżeli chodzi o zasadę działania, to mniej więcej tak. Normalne linie telefoniczne to linie analogowe, ISDN to krok w przyszłość: linie cyfrowe, szybsza, mniej problemowa transmisja.

INTERNET dl@ rozmawiaczy

Internet Relay Chat (IRC)

JEŚLI JESTEŚ UŻYTKOWNIKIEM INTERNETU, A ZAKŁADAM, ŻE MASZ DO NIEGO DOSTĘP, NAWET JEŚLI DOPIERO WCZORAJ ZAINSTALOWAŁEŚ NIEZBĘDNE OPROGRAMOWANIE I SKONFIGUROWAŁEŚ SIEĆ, TO PRĘDZEJ CZY PÓŹNIEJ NA HASŁO IRC.

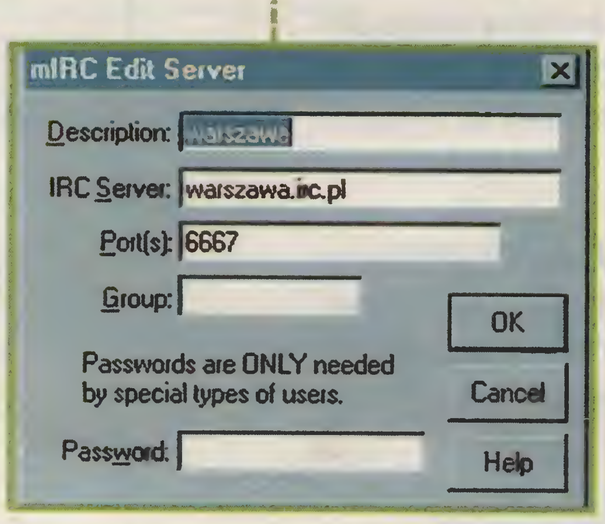


Nazwa ta jest skrótem od angielskich słów „Internet Relay Chat“, co można w uproszczeniu przetłumaczyć jako internetowe pogawędki. Jest to dobre określenie, ponieważ usługa ta polega dokładnie na gadaniu, a raczej na pisaniu i odczytywaniu pojawiających się na naszym ekranie odpowiedzi. Coś jak rozmowa przez CB-radio. Każdego dnia przebywa na IRC'u od kilku do kilkunastu tysięcy ludzi! Spytasz: „Jak to możliwe, że w ogóle można tu rozmawiać?“. Ano można, bowiem podobnie jak w CB-radiu, na IRC'u istnieją kanały.

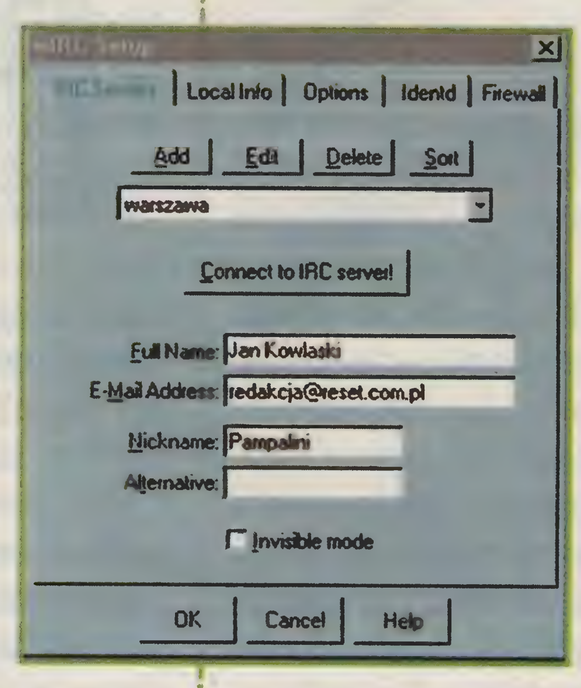
Zacznijmy jednak od początku, czyli od tego jak się na IRC w ogóle dostać. Zakładam, że używasz środowiska pracy Windows 95. Jeśli chcesz rozpocząć działalność na IRC'u, zacznij od ściągnięcia z sieci odpowiedniego programu obsługi. Chyba najpopularniejszy jest produkt o nazwie Mirc, trochę mniej popularny jest Pirch - oba są programami typu shareware, a więc ogólnie dostępnymi.

Jak to zainstalować

Instalacja programów nie odbiega daleko od klasycznego typu instalacji programów pod Win95. Ot parę kliknięć myszą i po krzyku. A teraz przykra niespodzianka dla osób odzwyczajonych od używania klawiatury - na IRC'u nie daje się „rozmawiać“ myszą. Są tam bowiem w absolutnej większości ludzie (chociarz zdarzają się również tzw. boty. Są to programy napisane przez ludzi, które mają za zadanie pilnowanie jakiegoś kanału przed nieproszonymi gośćmi. Taki bot mógłby pilnować np. kanału o nazwie #Supermedia przed ludźmi z adresami z firm konkurencyjnych, blokując im wstęp).



Klikamy więc na ikonę i... nic się nie dzieje - a raczej dzieje się, tyle że otworzyło się jakieś okno a nawet dwa... i żąda wpisania kilku danych. Wot zagwostka. Jakiś serwer, port, ircname, adres, ircnick. Co to jest? Na świecie istnieje cała masa serwerów ircowych, w samej Polsce jest ich 5 - warszawa.irc.pl, poznan.irc.pl, lublin.irc.pl, krakow.irc.pl oraz stosunkowo najmniej chyba znany gdansk.irc.pl. Musimy się z jednym z nich połączyć, aby móc w ogóle cokolwiek zrobić.



Są one najczęściej między sobą połączone, tak więc jeśli nasz kumpel siedzi np. na kraków.irc.pl, a my na warszawa.irc.pl, to (pod warunkiem, że nie ma splitu - czyli zerwania łączności między dwoma lub więcej serwerami) i tak możemy sobie „pogadać“ - i to w czasie niemal rzeczywistym. Kolejny do wpisania jest port. Niemal każda usługa na sieci ma swój standardowy port : telnet ma port 23, poczta - 25, a IRC ma najczęściej port o numerze 6667.

Wpisujemy swoje dane

Ircname - ech, to bardzo miłe miejsce, w które możemy wpisać zarówno swoje imię i nazwisko, jak również jakieś zdanie, np. „Dark Rider“ albo „pokaż mi swoje łącze, a powiem ci kim jesteś“.

Pole z adresem zawierać powinno twój własny adres internetowy. Możesz oczywiście próbować wpisać jakiś inny, ale wówczas z dużym prawdopodobieństwem nie dostaniesz się na IRC'a. No i w końcu nie wiem czy nie najważniejsze - ircnick. W tym polu wpisujesz pseudonim, pod którym chcesz występować na IRC'u np. Wilk (jest ich chyba ze trzech, albo i więcej), Szerszen (jest tylko jeden), Netla (też za-

Ważniejsze polecenia IRC'a

/join #nazwa_kanału - wejście na kanał o nazwie nazwa_kanału

/msg nick treść - przesłanie informacji treść do osoby o pseudonimie nick

/alias skrót polecenie - wpisanie dla siebie skrótu do polecenia na IRC'u np. /alias j join - i zamiast /join... wystarczy, jak napiszemy /j..., albo /alias m msg - i już wystarczy napisać /m...

/signoff - opuszczenie IRC'a

/part #nazwa_kanału - opuszczenie tylko kanału o nazwie nazwa_kanału

Jest jeszcze wiele innych komend i poleceń IRC'a, ale te należą do zupełnie podstawowych i należałoby je poznać. Są oczywiście również kopy, bany, floody, ale niestety opis tych działań nie mieści się w objętości tego artykułu.

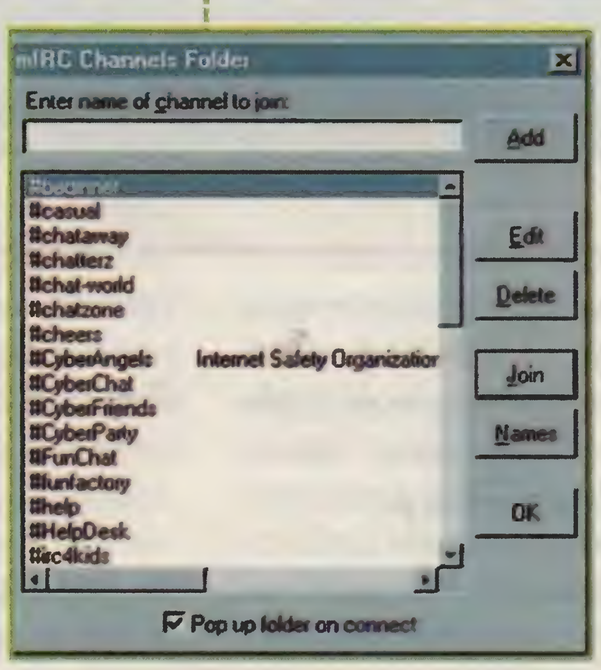
rezerwowane). I tu pierwsza uwaga a zarazem prośba. Jeśli nie chcesz być uznany od razu za lamera (najgorsza obelga na IRC'u i nie tylko), to nie używaj polskich literek. Będą one po prostu przeszkadzały w rozmowie innym użytkownikom, którzy korzystają np. z IRCII pod UNIX'em Nie oznacza to, że w systemach UNIX'owych nie ma polskich literek. Są i całkiem nieźle się sprawują, tylko nie każdy ma je zainstalowane. Poza tym jest tyle standardów „ogonków", że czasami naprawdę nie wiadomo co, jak, i w czym napisano. Tak więc jeszcze raz apeluję: uwierz dla wałasnego dobra i nie chwal się na IRC'u polskimi literkami. Nic dobrego z tego nie wyniknie.

Teraz sobie pogadamy

Uff, wpisaliśmy już wszystko, teraz tylko OK i jesteś na IRC'u. Ale zaraz, chwila moment - nikt nic nie mówi, nikogo nie ma! Jak już wspomniałem, na IRC'u są tzw. kanały. Na kanał wchodzisz, pisząc komendę „/join #nazwa_kanału", bądź wybierając takie polecenie z paska na górze. Domyślnie Mirc oferuje kilka kanałów, na których moglibyśmy się nieco dokształcić, jednakże są one anglo-wszelko-językyczne. Istnieje również cała masa kanałów polskich. Największy z nich (ale nie najlepszy, zwłaszcza dla początkujących) jest #polska - panuje na nim niemal wieczny zgiełk, hałas, i wojna. O wiele łagodniejszy, choć niewiele mniejszy jest #polonia - można tam spróbować znaleźć kogoś, kto nas na bieżąco wprowadzi w tajniki IRC'owania. Są również kanały „miastowe" np. #warszawa, #krakow, #wloclawek... itd. oraz kanały „tematyczne" - #rpg-pl, #mud-pl, #piwo, #gaduly, #physics - a tak... Już widzę twoją zdziwioną minę. Na IRC spotykają się bowiem fizycy, historycy, programiści, hackerzy, piraci komputerowi, zwykli ludzie, kosmici - ups,. chyba się trochę zagalopowałem. Ale kto wie? Tak więc „wchodzimy na kanał" a tam cisza. A czego się spodziewałeś, kwiatów? Dziewczynek w krakowskich strojach? Chóralnych śpiewów i peanów na twoją cześć - nic z tych rzeczy.

Co robi bywalec

Ludzie przebywający na IRC'u najczęściej zaglądają tam, aby się trochę rozerwać, bądź odpocząć w trakcie „ściągania" innych materiałów. Tak czy inaczej, jeśli potrzeba pomocy w jakimś specjalistycznym temacie, wystarczy poszperać, a można nawet czasem znaleźć profesjonalistę od motylków. Nie ma lekko, a poza tym to ty tu wpadłeś, więc wypadałoby powiedzieć przynajmniej „cześć" a raczej „czesc". Jeśli ktoś będzie miał ochotę pogadać, to się sam odezwie. Dlatego nie krzycz w kółko „Czy jest tu ktoś?" - zapewne jest, tylko błądzi w tej chwili bezdrożami Internetu albo pisze kolejny artykuł. A jeszcze jedno, jak pisać? Po prostu aktywujesz okno, w którym masz zamiar pisać, a następnie zwyczajnie wpisujesz to, co chcesz powiedzieć. Jeśli masz ochotę wykonać jakąś komendę, to co chcesz napisać poprzedź znakiem „/" np. „/join #nazwa".



IRC jest bardzo bogaty w zestaw komend, zresztą na ten temat można by napisać niejedną książkę. Dość powiedzieć, że istnieje w nim język skryptów umożliwiający pisanie zarówno programików pomocnych w codziennym pobycie na IRC'u, jak też programów umożliwiających utrudnienie pobytu innym. Niestety, jeśli jesteś użytkownikiem Mirc'a, musisz się pogodzić z pewnym okrojeniem tych poleceń. Cóż, pozostaje mi życzyć miłej zabawy. Uważaj - IRC WCIĄGA.

INTRO

ŁUKASZ MIESZKOWSKI

W POPRZEDNIM ODCINKU: największy mafioso w mieście przygotowuje uzbrojoną po zęby brygadę. Głodnemu marzy się przejęcie kontroli nad wszystkimi ulicami. Tymczasem policyjne śledztwo w sprawie zamordowania jego ludzi utknęło w miejscu. Wciąż nie wiadomo, kim był tajemniczy mściciel.

Johny w upale

ADAM Z RAJU

Johny miał dość. Upał był nie do zniesienia. Trzydzieści sześć stopni w cieniu od pięciu tygodni. Na własny użytek skonstruował specjalny dach, który zawsze rzucał cień. Niekiedy było to uciążliwe. W nocy było tak ciemno, że nie mógł wyszywać serwet ani czytać książek. Wpadł nawet na pomysł, że sam coś napisze. Zrezygnował, gdy spostrzegł, że jego oczy tak samo nie widzą przy czytaniu jak i podczas pisania.

Nie wychodził spod dachu nawet wtedy, gdy słońce chowało się za horyzontem. Stracił zaufanie do praw przyrody. Jeszcze

y Resel

jakiś czas temu wiedział, że żar nadchodzi dopiero ze wschodem słońca. Obecnie, nie było to dla niego już takie oczywiste.

Johny podszedł do termometru. „Trzydzieści sześć stopni. Jeszcze sześć kresek i będę się uważał za temperaturę powietrza w cieniu"- stwierdził. Ta perspektywa nie przypadła Johnemu do gustu. „Nie chcę być po prostu temperaturą powietrza w cieniu"- pomyślał. Przeszedł go dreszcz obrzydzenia. To z kolei wprawiło go w dobry nastrój. „Dreszcz obrzydzenia niesie ze sobą tyle samo chłodu, co dreszcz przymrozku"- ucieszył się Johny. Przez następną godzinę myślał tylko o tym, by ociepliło się o 0.6 stopnia. Dreszcze obrzydzenia wystudziły go skutecznie.

Postanowił wrócić do swojego ulubionego miejsca. Od daczy dzieliło go trzydzieści metrów. Nie zważając na śmiercionośne słońce, przemknął przez niezacieniony odcinek posesji. Wbiegł do domu i zatrzymał się na przeciwległej ścianie.

Rozejrzał się wokoło. Jego wzrok natrafił na szafkę z książkami. Teraz już nie musiał krępować naturalnego pędu do wiedzy. Wziął do ręki Encyklopedię Popularną PWN oraz żaroodporne wydanie Gazety Upalnej. Lekturę zaczął od książki. Otworzył ją na chybił trafił. W lewym górnym rogu widniały litery CHM.

„A więc tak wyglądają chmury."- pomyślał oglądając fotosy. „Cumulonimbus, nimbostratus. Jak to brzmi!"- powiedział do siebie Johny. Następnie zerknął do gazety. Na pierwszej stronie zamieszczone zostało ogłoszenie następującej treści:

„Kiedy kończy się lato? Zadzwoń! Heidi Sommer odpowiada."

Do wykonania telefonu zachęcała uśmiechnięta blondynka z wydatnym biustem. Johny się nie zastanawiał: „Jestem pełnoletni, 3,70zł za minutę to przecież nie jest drogo. Poza tym ładny numer- 0 700 70 70." Johny podniósł słuchawkę, wystukał odpowiednie cyfry i po chwili usłyszał głos:

„To ja, Heidi Sommer. Lato kończy się pod koniec września, a może w październiku. Dokładnie nie wiadomo. A teraz posłuchaj piosenki..." Johny odłożył słuchawkę i odliczył pieniądze za połączenie. Przynajmniej wiedział, że lato kiedyś się skończy.

INTRO

windy 82-83
voodoo 84-85
mage 86-87
olga 89
komiks: Asterix 90-91
pentagramy 92-93
plansze 94-95
titanic 96

ELEVATEUR AKTION

WIELKIE AGLOMERACJE MIEJSKIE ZAWDZIĘCZAJĄ SWÓJ WYGLĄD NIE TYLKO CENOM ZIEMI W CENTRUM MIASTA, ALE PRZEDE WSZYSTKIM SZYBKIEMU ROZWOJOWI TECHNOLOGII PODNOSZENIA CIĘŻKICH OBIEKTÓW NA DUŻE WYSOKOŚCI. DZIĘKI UDOSKONALENIU DŹWIGÓW I WIND MOŻLIWE STAŁO SIĘ PROJEKTOWANIE I KONSTRUOWANIE BUDYNKÓW NIE TYLKO W SZERZ, ALE I WZWYŻ.

MAKSYMILIAN MCSON WRZESIŃSKI

Pierwszymi windziarzami z prawdziwego zdarzenia wydają się być Egipcjanie. Nie konstruowali oni co prawda wind do przewożenia pasażerów, jednak już ponad dwa i pół tysiąca lat przed naszą erą wykorzystywali proste urządzenia do podnoszenia ogromnych brył kamienia (ważących często kilkadziesiąt ton) na wysokości przekraczające 100 metrów.

Podczas gdy w starożytności siłą napędową byli przeważnie niewolnicy, w średniowieczu windy zazwyczaj zasilano siłą zwierząt. Zasadnicza zmiana zaszła dopiero w XIX wieku, kiedy zaczęto konstruować windy hydrauliczne i parowe.

Pierwszą w pełni bezpieczną dla pasażerów windę skonstruował w 1852 roku Elisha Graves Otis. Dzięki opracowanemu przez niego systemowi hamulców awaryjnych, jazda windą nie kończyła się jej roztrzaskaniem nawet w przypadku zerwania lin mocujących. Pierwsza tego typu winda została zainstalowana w Nowym Yorku. Do 1873 roku na terenie Stanów Zjednoczonych działało już przeszło dwa tysiące wind Otisa, a w kilka lat później uruchomiono pierwszą pasażerską windę o napędzie hydraulicznym.

Kilkanaście lat później firma synów Otisa zaczęła instalować już windy elektryczne, w których prędkość regulowana była skrzynią biegów. Na początku wieku XX pomysł ten zastąpiono bezpośrednim systemem przekazywania napędu z silnika elektrycznego. Windy nowszego typu zainstalowano między innymi w Empire State Building i World Trade Center w Nowym Yorku, John Hancock Center w Chicago i w CN Tower w Toronto.

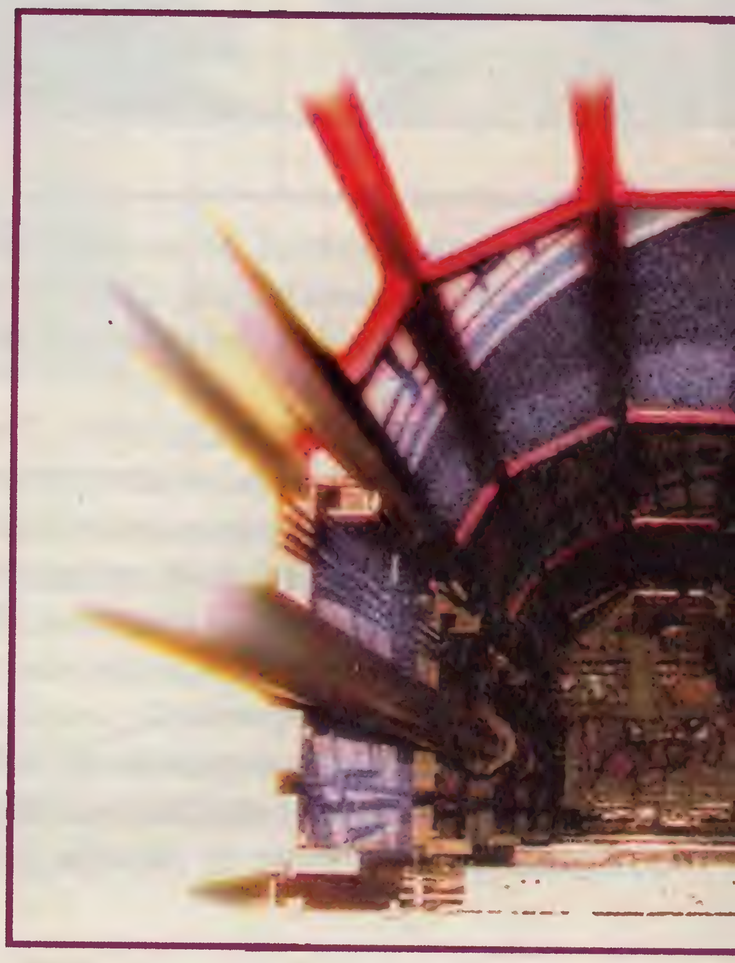
JAK DZIAŁA ELEVATEUR

Zasadniczą kwestią w projektowaniu windy jest opracowanie sposobu zatrzymywania kabiny na właściwym piętrze. Na dachu kabiny umieszcza się więc urządzenie, które rejestruje odległość, jaką kabina pokonała. Dzieje się to za pomocą rozmaitych czujników, które są zasłaniane, bądź odsłaniane przez zainstalowane w szybie przesłonki. Taką właśnie rolę pełni lampka, znajdująca się na dachu zwykłej windy. Oświetla ona czujnik, również przymocowany do windy. Podczas jazdy między żarówką a czujnikiem, przesuwają się blaszki, przymocowane za pomocą stalowej listwy, ciągnącej się przez całą wysokość szybu. Jeśli z jakichś względów żarówka przestanie działać, winda zgubi się i pechowy amator podróży będzie najprawdopodobniej skazany na podróżowanie bez końca w górę i w dół, do czasu nadejścia odsieczy.

Każdy przystanek sygnalizowany jest odpowiednio wcześniej, dzięki czemu kabina może zwolnić z prędkości podstawo-

Kilka rzeczy, które można wyczyniać w windzie:

- *wydawać z siebie odgłosy samochodu wyścigowego, ilekroć ktokolwiek wsiada lub wysiada*
- *„wydmuchać" nos i zaproponować pasażerom wspólne obejrzenie zawartości chusteczki*
- *otworzyć torbę lub plecak i zaglądając do środka zapytać: „czy nie jest zbyt duszno?"*
- *stać cicho i bez ruchu w kącie, twarzą do ściany i nie wysiadać przez dłuższy czas*
- *pochylić się do ucha pasażera jadącego z przodu i wyszeptać konspiracyjnym tonem: „kontrola celna, dzień dobry"*
- *witać wsiadających podaniem dłoni i prosić, żeby nazywali cię Admirałem*
- *patrzeć na kogoś przez dłuższy czas, aby w końcu oznajmić: „Jest pan jednym z nich" i odsunąć się w najdalszy kąt windy*
- *osłuchiwać ściany windy za pomocą stetoskopu*
- *oznajmić grobowym głosem: „muszę znaleźć lepszego żywiciela"*



wej, do prędkości dojazdowej. Umożliwia to precyzyjne zatrzymanie się, tak aby poziom podłogi kabiny, był zrównany z poziomem podłogi przystanku. Regulacja polega na odpowiednim przesunięciu przesłonek, dzięki czemu impuls odpowiadający za zmniejszenie prędkości wyzwalany jest wcześniej, co wydłuża drogę hamowania windy.

Kabiny zwykłych wind elektrycznych, ważące około 600--800 kilogramów, zawieszone są na 4-5 stalowych linach. Liny te przechodzą przez reduktor, zaś z drugiej strony przyczepione są do przeciwwagi, której ciężar wynosi na ogół 150% ciężaru pustej kabiny. Polecenia wydawane przez pasażerów z konsoli, przesyłane są poprzez kabel zwisowy, łączący kabinę z szafą sterową w maszynowni.

Jednym z podstawowych zadań konstruktorów wind jest zabezpieczenie pasażerów przed ludzką głupotą. Przede wszystkim dotyczy to przeciążenia windy, które może zdarzyć się, nawet mimo umieszczenia wewnątrz kabiny wielkiej tabliczki z dokładnie wyszczególnionym obciążeniem maksymalnym. Uszkodzeniom silnika, bądź innych mechanizmów, czy wręcz urwaniem się windy, zapobiega podwójna podłoga, zawieszona na specjalnych gumach. Między warstwami podłogi umieszczony jest bolec, który w przypadku nadmiernego jej wybrzuszenia, spowodowanego wrzuceniem do windy zbyt dużego ciężaru, naciska na elektryczny wyłącznik unieruchamiający windę.

O wiele rzadziej niż nadmierne obciążenia wind, zdarzają się maniacy uszkadzający liny mocujące. Liny te są na tyle wytrzymałe, że nawet na jednej z nich (z co najmniej czterech instalowanych) winda jest w stanie bezpiecznie dowieźć pasażerów na wskazany przystanek. System hamulców awaryjnych przydaje się więc sporadycznie (vide „Speed" z Sandrą Bullock i Keanu Reevesem), jest jednak wymaganym elementem konstrukcyjnym każdej windy.

W windzie zainstalowanej w bloku mieszkalnym rolę hamulców spełniają chwytacze,uruchamiane przez linę mierzącą prędkość windy. Lina ta przymocowana jest do windy i poruszając się w pętli, napędza koło umieszczone w maszynowni. Jeśli prędkość windy jest zbyt duża, przymocowane sprężynami do koła ciężarki blokują się dzięki sile odśrodkowej. Lina zaczyna rozciągać się i za pomocą przekładni powoli zaciska chwytacze. Gwałtowne zatrzymanie windy spadającej nawet z niewielkiej kilkudziesięciocentymetrowej wysokości mogłoby narazić pasażerów na poważne kontuzje.

Nowoczesne windy sterowane są przez mikroprocesory. Pozwalają one osiągnąć większy komfort jazdy, a ponadto wprowadzić wiele dodatkowych funkcji. Dzięki temu, windę poruszającą się w wieżowcu można tak zaprogramować, aby od godziny piętnastej, nie zatrzymywała się na piętrach 12 i 17. Bardziej użytecznymi funkcjami mikroprocesorów są czujniki, uniemożliwiające zmiażdżenie pasażera drzwiami. W najbardziej ekskluzywnych windach montuje się zegar, radio lub telef\on. Często winda zostaje wyposażona w niewidoczną dla pasażerów kamerę, co nie tylko pozwala wykryć ewentualnych wandali, ale również pomaga w ochranianiu całego obiektu.

Autor pragnie podziękować panu inż. Jarosławowi Skupińskiemu z warszawskiej firmy „Elktrodźwig", bez którego powstanie niniejszego tekstu nie byłoby możliwe.

DIABLACH

MACIEJ OGIŃSKI

KULT VOODOO ZNANY JEST GŁÓWNIE Z SENSACYJNYCH ARTYKUŁÓW W PRASIE. BO CÓŻ WIE O VOODOO ZWYKŁY CZŁOWIEK, PONAD ZASŁYSZANE GDZIEŚ WIEŚCI O „KOLEJNYM BESTIALSKIM MORDZIE NA TLE RELIGIJNYM"?

Jakie naprawdę jest VooDoo? To jedna z najbardziej fascynujących religii świata. Jej korzenie sięgają pradawnych wierzeń pogańskich ludów Afryki. VooDoo, w formie znanej nam dzisiaj, powstało na początku dziewiętnastego stulecia, w czasie rozkwitu niewolnictwa w Stanach Zjednoczonych. Pomiędzy Czarnym Lądem i Ameryką kursowały w tych czasach liczne okręty handlarzy żywym towarem.

W okrętowych ładowniach znaleźli się ludzie mówiący w podobnych narzeczach, ale odmiennych mentalności, wierzeń i czczący różnych bogów. Podczas trwających często wiele miesięcy podróży do tajemniczego kraju białych ludzi, niewolnicy wykształcili swoją własną „niepisaną" społeczność, w której hierarchii najwyższe miejsce zajmowała starszyzna. Mimo wspomnianych odmienności, czarny niewolniczy lud nauczył się istnieć w tych ekstremalnie ciężkich warunkach, które — o, zgrozo! — miały dla wielu drastycznie pogorszyć się po wylądowaniu. Jak wiadomo, niewolnik miał status „mówiącego narzędzia". O tym, co jadł, gdzie mieszkał i co robił decydował jego właściciel. Niewolników łączono w pary dla celów prokreacyjnych: dzieci nierzadko były sprzedawane przez białych „hodowców" za bajońskie sumy. Im lepszy (czytaj: zdrowszy) towar, tym był on droższy.

Poddańcza społeczność bardzo szybko wytworzyła własną religię. Religię opartą na wierzeniach szamanów, pogańskich gusłach, prymitywnych lękach i obawach, religię stanowiącą połączenie wielu wierzeń. VooDoo tworzyło więź łączącą wszystkich sprowadzonych z dalekich ziem niewolników. Chociaż oficjalnie zabronione, wyklęte przez Kościół, wierzenia przetrwały. Modły wznoszono w bardzo krótkim czasie wolnym od pracy i w ukryciu, co w rezultacie jeszcze bardziej umocniło pozycję VooDoo wśród niewolników.

CABRIT SANS COR

Istotą VooDoo są dwie siły: Dobro i Zło — układ podobny notabene do chińskiego Ying i Yang. Właśnie poprzez te dwa przeciwieństwa, decydująca o wszystkim Siła Wyższa ma bezpośredni wpływ na życie wiernych, poprzez ciągłe poddawanie ich próbom i prowokacjom. Według wierzących, owa Siła może być w razie potrzeby konsultowana poprzez odprawiane przez szamanów rytuały. Aby uzyskać kontakt, należy nierzadko złożyć odpowiednią ofiarę: najczęściej rolę jej pełni krew kurczaka albo kozy.

Ofiary składane są też — choć jedynie w wyjątkowych przypadkach — z ludzi. Jedną z ważniejszych cech VooDoo jest mistycyzm. Dlatego właśnie magia zajmuje w VooDoo bardzo istotne miejsce. Poprzez odpowiednie rytuały i ceremonie czynić można zarówno Dobro (leczyć nowotwory, alkoholizm, zmniejszać towarzyszący porodowi ból, zapobiegać nieszczęśliwym wypadkom), jak i Zło (wywoływać burze i niszczący grad, przeróżne bóle, tajemnicze choroby, a nawet śmierć wybranej osoby!). Oczywiście, szerokiej gamie zaklęć ofensywnych towarzyszy arsenał czarów obronnych. Na przykład, aby uchronić dom przed najściem Złych Mocy należy oblać prowadzące do drzwi wejściowych schody uryną (ten zwyczaj prak-

tykowany jest głównie tam, gdzie popularne jest budowanie domów na palach).

Wraz z upływem lat, sytuacja wyznawców VooDoo znacznie się zmieniła. Zniesienie niewolnictwa spowodowało, że obiegowy stosunek do VooDoo stał się znacznie mniej radykalny. W szeregi wyznawców wstąpiło także wielu białych ludzi! Kult VooDoo rozprzestrzenił się przede wszystkim w Stanach Zjednoczonych. Najsłynniejszym miastem związanym z kultem jest Nowy Orlean. Właśnie tam, na cmentarzu St. Louis pochowano jedną z najpotężniejszych kapłanek VooDoo, Marie Laveau, do której grobowca wyruszają we wszystkie ważniejsze święta pielgrzymki wiernych. Niestety, prawie każdy pątnik pragnie mieć „pamiątkę" z grobowca słynnej „VooDooeine". Kwatera Laveau znajduje się dziś w opłakanym stanie.

VooDoo ewoluowało. Dziś jest to bardziej kuriozalny biznes, niż egzotyczna religia. W ezoterycznych sklepach zakupić można praktycznie wszystko: od specjalistycznej literatury, poprzez wymowne VooDoo-laleczki i trumienki, do ziemi z cmentarza i prochu powstałego ze spalonych tkanek. Nowoorleański Dixe Drug Store specjalizuje się w sprzedaży... wysyłkowej!

Czy już nic nie jest święte?!

OGOUN BADAGRIS

Tematyka VooDoo nie ma na gry komputerowe wpływu tak dużego, jak chociażby Mitologia Cthulhu H. P. Lovecrafta. Wudu pojawia się rzadko, ale za to efektownie.

Pierwszy tytuł, o którym należy wspomnieć, to 3D — Shooter BLOOD (Krew). Otóż jedną z najskuteczniejszych broni jest... wykonana z patyczków, płótna i suszonych wodorostów laleczka VooDoo! Ale to wszystko, co łączy tę średnią, choć krwistą rzeź z omawianym kultem.

Akcja jednego z flagowych tytułów LucasArts — SECRET OF MONKEY ISLAND rozgrywa się na Karaibach, czyli okolicy, w której wpływ VooDoo jest znaczący. MONKEY ISLAND to gra przygodowa, opowiadająca o przygodach Guybrusha Threepwooda, pirata-nieudacznika. Jego głównym wrogiem jest LeChuck — ożywiony przez magię VooDoo (och, geez!) zombie, kapitan widmowego okrętu pirackiego. Przygody Guybrusha obfitują w wiele komicznych sytuacji, zapewniając wiele godzin wyśmienitej zabawy. Polecam je każdemu miłośnikowi komputerowej przygody, nawet wielbicielom Interactive Movie Only. Z serii „Małpiej Wyspy" wydano już dwie części. Nad trzecią, CURSE OF THE MONKEY ISLAND właśnie trwają prace. Obszerne demo tej pełnej gagów przygodówki znajdziesz na sierpniowym RESET CD.

Wiele poważniejszą od MONKEY ISLAND jest wydana pod koniec 1993 roku przez firmę SIERRA ON LINE gra pt. GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS. Tytułowy bohater, bujający w chmurach pisarz jest właśnie w trakcie zbierania materiałów do swojego najnowszego bestsellera. Fabuła książki zahaczać ma o serię tajemniczych morderstw na tle religijnym, które o dłuższego czasu nękają Nowy Orlean, miejsce akcji gry. Wraz z kolejnymi wydarzeniami, Gabriel odrywa także mroczną historię swojego wywodzącego się z Niemiec rodu. GABRIEL KNIGHT zwraca uwagę fenomenalnym scenariuszem i doskonałą ścieżką dźwiękową. SINS OF THE FATHERS zdobyło szereg nagród, w tym — za najlepszą grę roku w Stanach Zjednoczonych. Co ciekawe, większość

obiektów z gry istnieje naprawdę — Dixie Drug Store jest jednak w rzeczywistości żałośnie wyglądającą, odrapaną budą.

Prawdziwą gratkę szykuje francuski INFOGRAMES. Znani głównie z rewolucyjnej serii ALONE IN THE DARK (klimat żywcem wzięty z opowiadań E. A. Poe, zaś rzeczywistość z tekstów Lovecrafta) i osadzonych w realiach Mitologii Cthulhu przygodówek SHADOW OF THE COMET i PRISONER OF ICE programiści zakończyli już prace nad VOODOO KID. Jest to gra z gatunku Action Adventure. Młody chłopiec trafia do tajemniczego galeonu widmo, w którym aż roi się od żądnych wrażeń umarlaków. Z prezentacji na londyńskich targach ECTS można wnioskować, że VK przeznaczony jest głównie dla młodszych graczy. Znajdzie się jednak w nim możliwość używania typowych dla VooDoo przedmiotów: tajemniczych olejków i proszków, maści, kości itp.

VEVE

Dziś prawdziwego VooDoo już nie ma. Przeminęło z wiatrem, który wypełniał żagle okrętów kursujących pomiędzy Afryką i Nowym Orleanem...

MAGE

the ascension

GREGORIOUS

GRZMOT PRZETOCZYŁ SIĘ NAD MIASTEM.
CIĘŻKIE, OŁOWIANE CHMURY ZAPOWIADAŁY
KOLEJNY KWAŚNY DESZCZ. ŚWIATŁA
PRZEJEŻDŻAJĄCEGO SAMOCHODU WYDOBYŁY Z MROKU
DWIE POSTACIE, BY PO CHWILI ZNÓW JE W NIM POGRĄŻYĆ.
JEDNA...

Jedna klęczała, a jej płonące dłonie oskarżycielsko wskazywały na zachmurzone niebo. Druga tańczyła wokół, przewracając śmietniki, pazurami wydrapując szalone wzory na murach i na jezdni zaułka. Mimo to jej czerwone oczy

tkwiły wpatrzone w klęczącą postać, szczelnie otoczoną fosforyzującym kręgiem. Patrzyła z pogardą, nienawiścią i strachem. Jeżeli oczywiście takie uczucia były jej znane — nie pochodziła przecież z tego świata.

Cała potężna wola zamkniętego w kręgu maga skupiona była na Bramie, którą przed chwilą otworzył. Czuł potężny nacisk z tamtej strony, jakby stado słoni wyważało drzwi. Nie mógł im na to pozwolić — chciał tylko zabić jedną osobę, a nie całe miasto. Udało się już z chirurgiczną precyzją wybrać z innego wymiaru odpowiednią istotę. Teraz wystarczyło tylko zamknąć za sobą wrota, lecz to okazywało się z każdą chwilą trudniejsze.

Powiał niosący zapach deszczu wiatr. Zapomniana przez robotników puszka po farbie potoczyła się po krawędzi dachu i runęła w dół. Nie trafiła w Maga. Nie trafiła w tę straszną istotę. Dokładnie, kantem, spadła na fosforyzujące, cienki okrąg, jaki oddzielał Maga od życia i śmierci. I linia ta została przerwana.

Nie było już komu zamknąć Bramy...

To już trzeci ciężki orzech do zgryzienia dla grzecznych dzieci. „Wampir", „Wilkołak" i tu opisywany „Mage" stanowią dla nich mieszankę nie do przełknięcia. Jak można się bawić, wyobrażając sobie, że jest się wampirem, czyhającym w mroku na pełne ciepłej krwi ssaki? Jak można wyszczerzać zęby do kolegi zza stołu, dając mu do zrozumienia, że jego wilkołacze cielsko nie budzi w nas przerażenia? Sami przecież posiadamy większe. Jak można wyobrazić sobie, że jest się zdolnym widzieć duchy i rozmawiać z nimi? Tworzyć i przekształcać materię wbrew powszechnym prawom?

Jak już zapewne zauważyliście, „Mage", „Wampir" i „Wilkołak" tworzą pewną całość. Osadzone w bardzo mrocznej wersji naszej teraźniejszości, dają możliwość uczestniczenia w tej alternatywnej rzeczywistości; i oglądania jej z wielu stron. Za każdym razem jednak posiadając pewną, ściśle określoną pozycję w tym upadającym świecie.

Jako wampir, możesz poczuć smak prawdziwej władzy nad ludźmi, smak ich uległej krwi. Oni są twoją siłą — i twoim przekleństwem. Bez nich giniesz. Przez

ODLOTY

nich się degenerujesz. Kochasz ich i nienawidzisz. Pułapka bez wyjścia.

Wilkołak ma inne problemy. Ludzie są mu wrogiem — walka idzie o przestrzeń życiową, zabieraną co dnia pod budowę osiedli. Jest na z góry przegranej pozycji — ludzi jest więcej, choć to on posiada kły i pazury, zna Ziemię, będąc zrodzonym z jej krwi. Walczy z chaosem, rozpadem, Zmijem, który tę Ziemię niszczy. Lecz jak długo jeszcze?

Co innego Mag. Dla Maga wszystko jest magią. Ty. Ja. Drzewo. Komputer. W tym wszystkim Mag jako jedyny potrafi się świadomie poruszać, korzystając z życia i żyjąc jego pełnią.

Jak większość gier „White Wolfa", „Mage" jest systemem narratorskim. Mniejszy nacisk jest tu położony na mechanikę gry, na rzuty kośćmi. Po stokroć ważniejszy natomiast jest klimat przygody i umiejętność wczucia się w rolę prawdziwego maga. Nie jest to może tak trudne jak zagranie wampirem, ale też i nie takie proste — nie wystarczy znać czar „fireball" i miotać nim na prawo i lewo we wrogów.

Po pierwsze, sama magia nie jest taką prostą sprawą. Rzeczywistość dzieli się na 9 sfer wiedzy, z których nie każda jest dostępna dla wszystkich magów. Te sfery to: Początek, Umysł, Duch, Moce, Życie, Materia, Korespondencja, Czas i Entropia. Każda sfera ma inne miejsce w odwiecznym cyklu życia — od stworzenia, poprzez uformowanie, aż do śmierci — powrotu do pierwotnej pramaterii. Z niej formuje się nowy umysł i tak w kółko. Mag może wybrać jedną ze sfer jako wyróżnioną na zasadzie „specjalizacji", wtedy najłatwiej przychodzi mu operowanie Efektami Magicznymi z tej sfery. Ze względu na wybór sfery, magowie dzielą się na Tradycje. Tradycje oprócz „specjalizacji" w danej sferze różnią się od innych przede wszystkim poglądem na to, czym jest magia i jak jej używać. Zupełnie tak, jakby wybór miejsca w Cyklu (czyli sfery) oznaczał inny światopogląd. I tak jest — Euthanatos (sfera Entropii) widzi świat jako ciągły cykl przemian, życie-śmierć, noc-świt. Śmierć jest normalna — taki jest Cykl. Natomiast Verbena (sfera Życia) jest bezapelacyjnie związana z życiem i wszystkimi jego objawami, chroni przed śmiercią. To zasadnicza różnica.

Magia to moc, możliwość wpływania na rzeczywistość i kształtowanie jej. Co ciekawe i nowatorskie, „Mage" wyróżnia magię „przypadkową" i „wulgarną". O co tu chodzi? Magia „przypadkowa" to bardzo subtelne działanie maga, takie, by nikt się nie zorientował, że coś nie gra. Na przykład: manipulacja wynikami na loterii. Magia „wulgarna" to właśnie rzucanie na prawo i lewo „fireballami" — widowiskowe, ale i niebezpieczne dla maga. I tu dochodzimy do sedna systemu. Owszem, jesteś sobie magiem. Owszem, posiadasz jakąś moc, większą czy mniejszą. Ale posługiwanie się nią jest naprawdę niebezpieczne, albowiem istnieje coś takiego jak Paradoks.

Paradoks występuje wtedy, gdy pojawi się zdarzenie, które nie powinno mieć miejsca (grom z jasnego nieba, latające krowy itd.). Im większe odstępstwo od rzeczywistości, tym groźniejsze są późniejsze następstwa. Mag gromadzi w sobie Paradoks, powstały po rzuceniu czaru. Te następstwa to np. gadające kwiaty w otoczeniu maga, oślepnięcie na parę dni połowy dzielnicy, pojawienie się duchów itp., zależnie od inwencji Narratora.

„Mage" jest zatem bardzo mistyczny. I trudny przez to, gdyż wymaga trochę zastanowienia nad bohaterem. Wirtualny Adept nie będzie palił trawki, by się dobrze bawić, woli siedzieć na sieci. Euthanatos dobije umierającego, by mógł się odrodzić. Wszystko w imię takiej, a nie innej filozofii. I tu tkwi największa słabość, a jednocześnie największa zaleta systemu — zawiera dużą dawkę filozofii i prawdziwej, niezbadanej do końca, rządzącej się pewnymi prawami magii. Naturalnej i technicznej, słabej i potężnej, jasnej i mrocznej.

Czyli takiej, jaka jest ona naprawdę.

WARHAMMER 40.000 - ROZWIĄZANIE KONKURSU

Dwa miesiące temu ogłosiliśmy konkurs Warhammera 40.000. Nadeszło sporo prac, co pokazuje, że figurkowe szaleństwo zaczyna powoli opanowywać również nasz kraj. My ze swojej strony już teraz możemy obiecać, że o fanach RPG w wydaniu nie-komputerowym z pewnością nie zapomnimy.

Nagrody ufundowała firma Games Workshop. Jury w składzie Gregorious & co. uznało, że główny fant, czyli podstawka z mnóstwem figurek Warhammera, trafi w ręce Macieja Wojnarowskiego z Piły. Gratulujemy! Pozostałe dziewięć kompletów otrzymują:

Marcin Deniziak, Warszawa
Radosław Kacprzyk, Warszawa
Igor Kieryluk, Lubań Śląski
Radomir Kuś, Suwałki
Marcin Palmąka, Gliwice
Bartosz Przewoźny, Poznań
Jacek Trochimowicz, Kędzierzyn Koźle
Jacek Zamerski, Nowa Sól
Marek Ziółkowski, Warszawa

SUPER KONKURS

DO WYGRANIA KOMPUTER MULTIMEDIALNY,
KONSOLE SONY PLAYSTATION,
ORAZ WIELE WSPANIAŁYCH GIER NA PC CD

WYSTRACZY ODPOWIEDZIEĆ NA PROSTE PYTANIE Z DZIEDZINY GIER

ZADZWOŃ I WYGRAJ
0.700 77 052

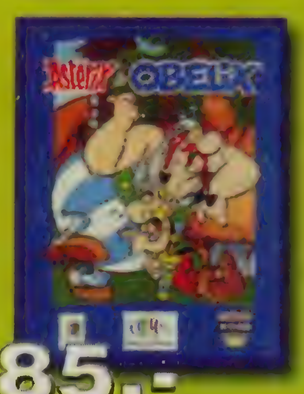
Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów! Opłata wynosi 3.70 zł/min z VAT. Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem INTE-NERKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4, 00-967 Warszawa 86

Obowiązkowa lektura dla fanów techno

CD w numerze

MIRAGE

SKLEP FIRMOWY
03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. (0-22) 671 7777, fax (0-22) 671 7622
SPRZEDAŻ DETALICZNA I WYSYŁKOWA
Czynne 10^{00} - 18^{00} pon. - pt.


85,-

85,-

85,-

85,-

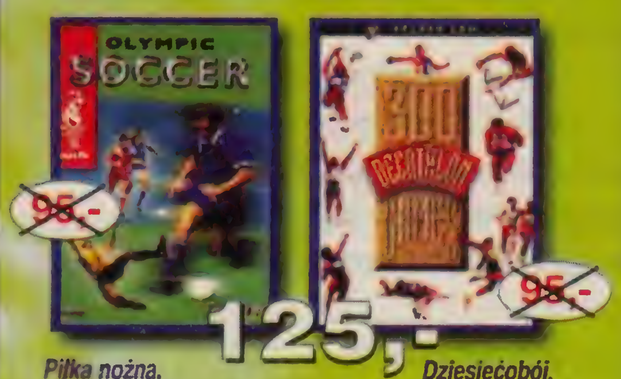
139,-

UWAGA · OKAZJA

ZAPŁACISZ JEDYNE: 125,- ZA DWIE GRY !

Morze, handel, bitwy, strategia

Role playing 3D, po polsku



Piłka nożna, prawdziwe 3D

Dziesięcobój, grafika 3D

Przedstawione tytuły to fragment naszej oferty.
Informacje o pozostałych grach pod numerem tel.:
(0-22) 671 7777
Bezpłatny katalog po przesłaniu koperty zwrotnej.

Oferta z dnia 14 września

NOWOŚCI

ASTERIX & OBELIX	*zręcznościowa*	85.00
BEASTS'N'BUMPKINS	*strategiczna*	145.00
BLOOD	*super hit DUKE`owaty, 3D*	139.00
CONQUEST EARTH	*strategia*	155.00
CYWILIZACJA 2 - PL	*strategiczna*	139.00
DARK COLONY	*strategiczna*	139.00
DIE HARD TRILOGY	*3 gry z filmu*	139.00
DUNGEON KEEPER	*strategiczna*	139.00
ECSTATICA 2	*zręcznościowa*	145.00
F16 FIGHTING FALCON	*symulator*	139.00
GUTS'N'GARTERS	*zręczn-przyg.*	139.00
688(I) HUNTER KILLER	*symulator*	145.00
IF22 RAPTOR	*symulator*	139.00
INDEPEDANCE DAY	*strzelanina*	139.00
INFOGRAMES PACK	*3CD, 3 gry*	139.00
LAST RITES	*strzelanina doomowata*	85.00
LITTLE BIG ADVENTURE 2	*przyg.*	145.00
MEGAPACK 7	*10 gier*	179.00
PERFECT WEAPON	*strzelanina*	139.00
SANDWARRIOR - PL	*symulacja*	65.00
SHADOW WARRIOR	*strzelanina 3D*	139.00
SMOCZE HISTORIE	*przygodowa PL*	89.00
SMURFY	*zręcznościowa*	85.00
SMURFOWE PRZEDSZKOLE	*edukacja*	89.00
SPIROU	*zręcznościowa*	85.00
TIMESHOCK	*pinball*	139.00
TIME WARRIORS	*super bijatyka 3D*	139.00
TINTIN	*zręcznościowa*	85.00
THEME HOSPITAL	*ekonomiczna*	139.00
WARLORDS III	*strategiczna RPG*	145.00
X-COM APOCALYPSE	*strzelanina*	145.00

OFERTA SPECJALNA

11th HOUR	*horror*	48.00
A4 NETWORKS	*ekonomiczna*	85.00
ABSOLUTE ZERO	*kosmiczna*	69.00
ACTION SOCCER	*piłka nożna*	48.00
ALONE IN THE DARK 2	*przygodowa*	35.00
ALONE TRILOGY	*zestaw 3 cz. Alone*	139.00
A.M.O.K.	*strzelanina 3D*	65.00
BIG RED RACING	*wyścigi*	69.00
BLAM! MACHINEHEAD	*strzelanina*	75.00
BURIED IN TIME	*3CD, przygodowa*	85.00
CHAOS CONTROL	*strzelanina*	85.00
CHAOS OVERLORDS	*strategiczna*	48.00
CHRONOMASTER	*przygodowa*	85.00
CIVILIZATION+COLONIZATION	*strat.*	70.00
COMANCHE	*symulator helikoptera*	50.00
D-DAY AMERICA INVADES	*strategia*	35.00
DEUS	*przygodowa 3D-PL*	95.00
DISCWORLD 2	*bajkowo-przygodowa*	95.00
DR RADIAKI	*zręcznościowa DOOM*	29.00
EF 2000 EVOLUTION	*symulator*	149.00
EF 2000 TACTCOM	*misje*	35.00
EF 2000 SUPER	*dla Win 95*	149.00
ERASER	*z filmu Egzekutor 2CD*	95.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przyg.*	48.00
FRAGILE ALLIEGIANCE	*ekonomiczna*	80.00
ISHAR TRILOGY	*wszystkie 3 części RPG*	85.00
JET FIGHTER 3	*symulacja*	145.00
KILLING TIME	*typu DOOM*	129.00
KRAZY IVAN	*symulator bojowego robota*	59.00
MARCO POLO	*strategia, przygoda*	48.00
METAL RAGE	*symulator, czołg*	48.00

OFERTA SPECJALNA

OFFENSIVE	*strategia, II Wojna Świat.*	55.00
OLYMPIC GAMES	*olimpiada 3D*	95.00
OLYMPIC SOCCER	*piłka nożna 3D*	95.00
ORION BURGER	*przygodowa*	95.00
PIRANHA	*strzelanina*	35.00
PRISONER OF ICE	*przygodowa*	48.00
RALLY CHAMPIONSHIPS	*wyścigi*	129.00
REALMS OF THE HAUNTING	*przyg.*	95.00
RELOADED	*zręcznościowa*	85.00
RIDDLE OF MASTER LU	*przyg.*	75.00
SCORCHER	*wyścigi*	65.00
SEA LEGENDS	*piraci*	85.00
SHATTERED STEEL	*wojna robotów*	95.00
SHELLSHOCK	*symulator czołgu*	75.00
SIDELINE	*strzelanina*	59.00
SMURFOTELETRANSPORTER	*dzieci*	110.00
STRIFE	*RPG z widokiem z DOOM*	115.00
THIRD REICH	*strategia*	35.00
TIME GATE	*przygodowa 3D*	48.00
TOMB RAIDER	*przygodowa*	139.00
TOONSTRUCK	*przygodowa*	120.00
TOTAL MANIA	*zręcznościowa*	85.00
TUNNEL B1	*zręcznościowa 3D*	89.00
UFO 1 + UFO 2	*strategiczna*	70.00
UNDER A KILLING MOON	*przyg 4CD*	75.00
UNIVERSAL	*przygodowa s-f*	30.00
WAGES OF WAR	*strategiczna*	129.00
WAR WIND	*strategiczna*	129.00
WETLANDS	*super strzelanina*	75.00
WITCHAVEN 2	*fantasy DOOM*	85.00
WORLD RALLY FEVER	*wyścigi*	85.00

W sprzedaży również GRY dla: SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN, NINTENDO 64, AMIGA, ATARI XL/XE, C-64

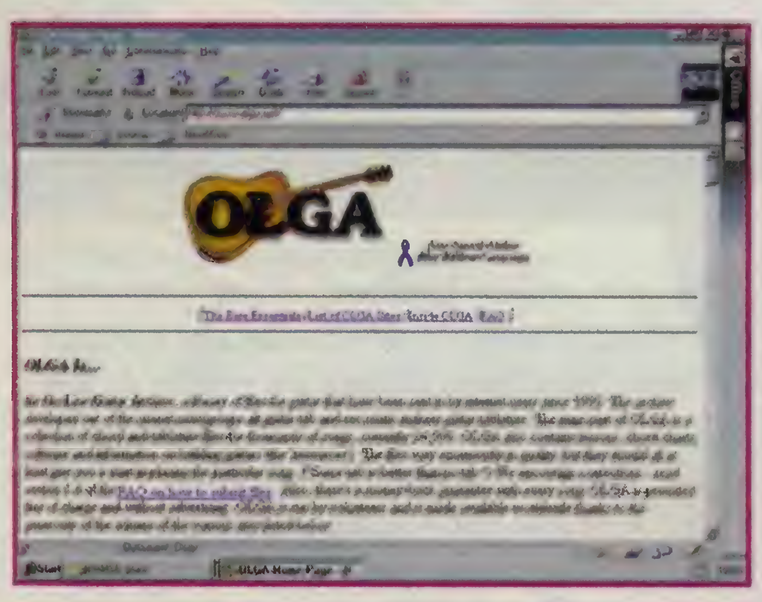
OLGA

On-Line Guitar Archive

PIOTR PAWLAK

TABULATURA — SYSTEM NOTACYJNY (...) WYKORZYSTUJĄCY PRZY ZAPISIE UTWORÓW INSTRUMENTALNYCH LITERY I CYFRY ORAZ ZNAKI NOTACJI MENZURALNEJ DLA OZNACZENIA RYTMU... (ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA PWN).

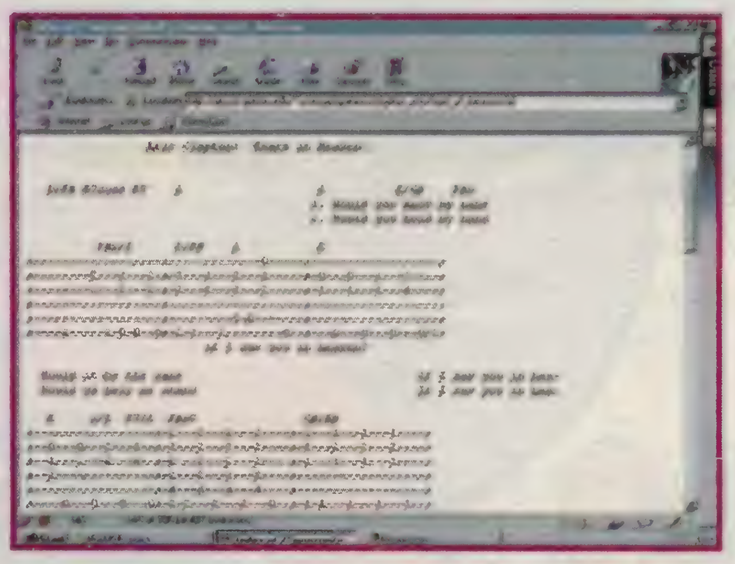
Obecnie najczęściej spotykane są tabulatury gitarowe. Nic dziwnego - jest to najprostszy sposób zapisania utworu muzycznego na ten, najpopularniejszy chyba, instrument. Zamiast skaczących po pięciolinii nut, oznaczone są numery progów, na



których należy nacisnąć daną strunę. Takie techniki, jak np. podciągnięcia czy legato również można w tabulaturze zapisać.

Ostatnio najbardziej modną, ale chyba też najbardziej skuteczną, drogą zaopatrywania się w tabulatury jest Internet. W światowej sieci można znaleźć wszystko, więc notacje muzyczne również. Każdy, kto kiedykolwiek próbował ściągnąć jakąś tabulaturę z Internetu, musiał natknąć się na archiwum zwane On-Line Guitar Archive, w skrócie OLGA.

Zostało założone w 1992 roku przez Jamesa Bendera. Postanowił on zbierać wszystkie informacje dotyczące brzdąkania na gitarze, jakie trafiały na listy dyskusyjne. Pojawiało się ich sporo, ale miały jedną zasadniczą wadę - pozostawały na sieci tylko przez trzy dni. W 1994 roku archiwum przejęli jego obecni „opiekunowie". Początkowo serwerem, na którym znajdowało się OLGA, był serwer amerykańskiego Uniwersytetu w Nevadzie (UNLV). Archiwum było całkowicie zależne od uniwersytetu. Niedługo po jego otwo-



rzeniu na całym świecie zaczęły powstawać tzw. serwery lustrzane (mirror site). Ułatwiało to znacznie łączenie się z OLGA i dawało doń dostęp większej liczbie Internautów.

W styczniu ubiegłego roku firma EMI Publishing, zajmująca się wydawaniem artykułów związanych z przemysłem fonograficznym, a więc kaset, płyt, plakatów, a także książeczek ze zbiorami tabulatur, wystosowała do UNLV list z żądaniem zamknięcia archiwum OLGA pod groźbą wystąpienia na drogę sądową. Mimo że list był bardzo niejasny i ogólnikowy - EMI nie sprecyzowała, o które fragmenty archiwum jej chodzi ani na jakie dokładnie prawa zamierza powołać się w sądzie (a nawet pomyliła błąd, nazywając serwer FTP stroną WWW) - UNLV 8 lutego zamknął archiwum. Jednocześnie z sieci wyparowało kilka serwerów lustrzanych. OLGA już po fakcie próbowała skontaktować się z EMI Publishing w tej sprawie, ale bezskutecznie. Firma EMI odrzuca wszelkie próby nawiązania dialogu, nie traktując OLGA jako instytucji, z którą można polemizować. Sytuacja przypomina nieco kwestię Irlandii Północnej, gdzie Wielka Brytania tylko stawia żądania, nie próbując rozmawiać.

Odzew ze strony poszukiwaczy tabulatur był natychmiastowy - ogłoszono bojkot wszystkich produktów EMI. Na liście bojkotujących, znajdującej się pod adresem www.olga.net widnieje już ponad 3500 nazwisk. Oprócz tego ludzie zaczęli pisać mnóstwo listów do EMI, w których wyrażali swoje zdanie. A EMI nie odpowiada, ciągle wykazując daleko posuniętą ignorancję.

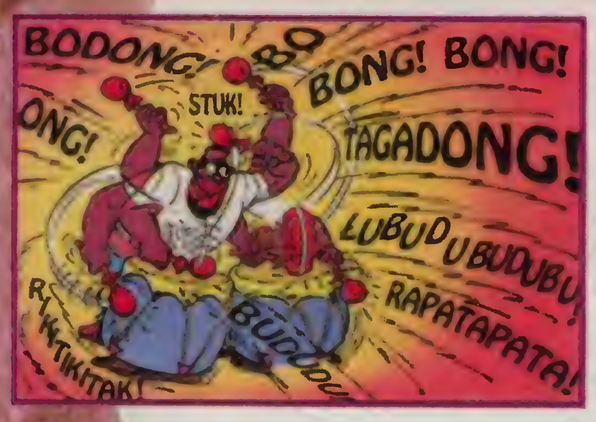
Wobec takiej postawy konkurenta OLGA działa nadal. Pod adresem, wspomnianym kilka wierszy wyżej, nie ma co prawda samego archiwum, ale można tam znaleźć wiele informacji dotyczących całej sprawy i przede wszystkim adresy serwerów lustrzanych. Obecnie w archiwum znajduje się 24 tysiące plików. Plików bardzo różnych: tabulatur, samych tylko akordów, tekstów piosenek, a nawet tabulatur na gitarę basową. OLGA jest archiwum, na którym absolutnie nikt nie zarabia, jest uaktualniane tylko dzięki ludziom, którzy z własnej woli przysyłają napisane przez siebie notacje. Trochę szkoda, że tak szlachetną działalność ktoś chce zniszczyć dla pieniędzy.

Jedno jest pewne - gdyby OLGA i wszystkie serwery lustrzane zostały zamknięte, dla wszystkich brzdąkających Internautów byłaby to strata nie do powetowania. OLGA pokazuje jakie są możliwości Internetu, jak poprzez bezinteresowną współpracę ludzi z całego globu można stworzyć przewspaniałe archiwum, będące obecnie jedną z najsprawniej działających instytucji światowej sieci.

ASTERIKS OBELIKS

HAMMER

„Rok 50 przed Narodzeniem Chrystusa: cała Galia podbita jest przez Rzymian... Cała? Nie! Jest taka osada, gdzie nieugięci Galowie wciąż stawiają opór najeźdźcy. A legioniści z rzymskich garnizonów Rabarbarum, Akwarium, Relanium i Delirium nie mają lekkiego życia."



Już po raz trzydziesty w ten właśnie sposób rozpoczynają się przygody dwóch najsławniejszych Galów: Asteriksa i Obeliksa. Niestety: wszystko co dobre jest niezdrowe, tuczące, nielegalne i kiedyś się kończy. „Galera Obeliksa", która ukazała się parę miesięcy temu, to ostatni odcinek przygód Asteriksa. Pozostaje tylko mieć nadzieję, że Albert Uderzo zdecyduje się jeszcze narysować kiedyś następne albumy.

Asteriks po raz pierwszy pojawił się w październiku 1959 roku we francuskim magazynie Pilote. Początkowo miał to być potężny i silny galijski wojownik, jednak szybko zmienił się w drobnego zgrywusa i marudę. Od pierwszego albumu pisaniem scenariusza zajmował się Rene Goscinny (aż do śmierci w 1977 roku), a ubieraniem historii w obrazki — Albert Uderzo. Z początku pracował on (nie tylko nad Asteriksem), w oszałamiającym tempie 5 stron tygodniowo. Dopiero później zrezygnował z prowadzenia pozostałych serii, skupiając całą swą uwagę na Asteriksie, który już stał się szalenie popularnym komiksem. W roku 1977 obydwaj panowie spełnili swe dziecięce marzenie: założyli Idefix Studio, zajmujące się produkcją filmów animowanych.

Asteriks to komiks o światowej sławie. Przetłumaczono go na ponad 80 języków (wliczając gwary i dialekty), a łączny nakład wszystkich wydań przekracza 280 milionów egzemplarzy. O jego popularności świadczy też fakt, że obronił się w kraju szalenie trudnym dla komiksów — Polsce, gdzie równie znakomite serie (Lucky Luke i Tin Tin) zostały zlikwidowane z powodu znikomej sprzedawalności.

W czym tkwi sukces tej serii? Asteriks to komiks uniwersalny. Akcja, osadzona w Galii w czasach panowania Juliusza Cezara, w luźny sposób nawiązuje do faktów historycznych, a olbrzymi ładunek humoru, zarówno tego najprostszego,

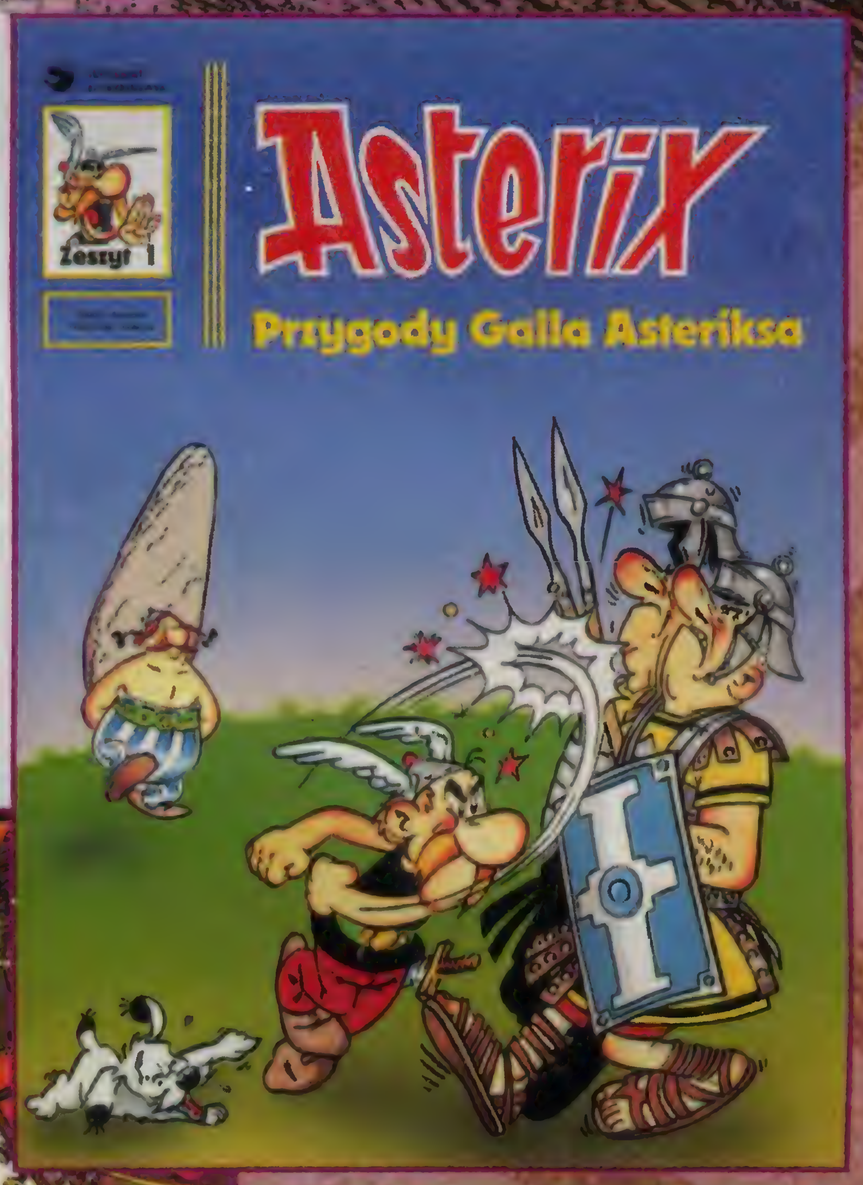
jak i nieco bardziej wysublimowanego sprawia, że komiks ten czytają chętnie i dzieci, i dorośli. Tu nie ma miejsca na bezbarwne postacie. Prym wiodą główni bohaterowie: Asteriks i jego nieodłączny kompan Obeliks, ale każda bez wyjątku postać jest obdarzona niepowtarzalnymi cechami, swoistym urokiem i humorem.

Styl jakim posługuje się Uderzo, mimo że nie należy do porażających graficznie, jest uroczy. Koniecznie trzeba zwrócić tu uwagę na niesamowitą wprost dynamikę akcji. Niektórymi kadrami delektujemy się dłuższą chwilę, by potem w ciągu ułamka sekundy przelecieć wzrokiem po kilku następnych. Czasem wręcz nie ma potrzeby czytania dymków,

wystarczy spojrzeć na twarz postaci i już wiemy, o czym ona myśli. Wrażenie to podkreśla niestandardowe podejście do liternictwa. Krój liter wypełniających dymki zmienia się stosownie do tonu głosu, z jakim wypowiada się postać. No i oczywiście pełno jest takich smaczków, jak gotyckie litery w dymkach zawierających kwestie wypowiadane przez Gotów.

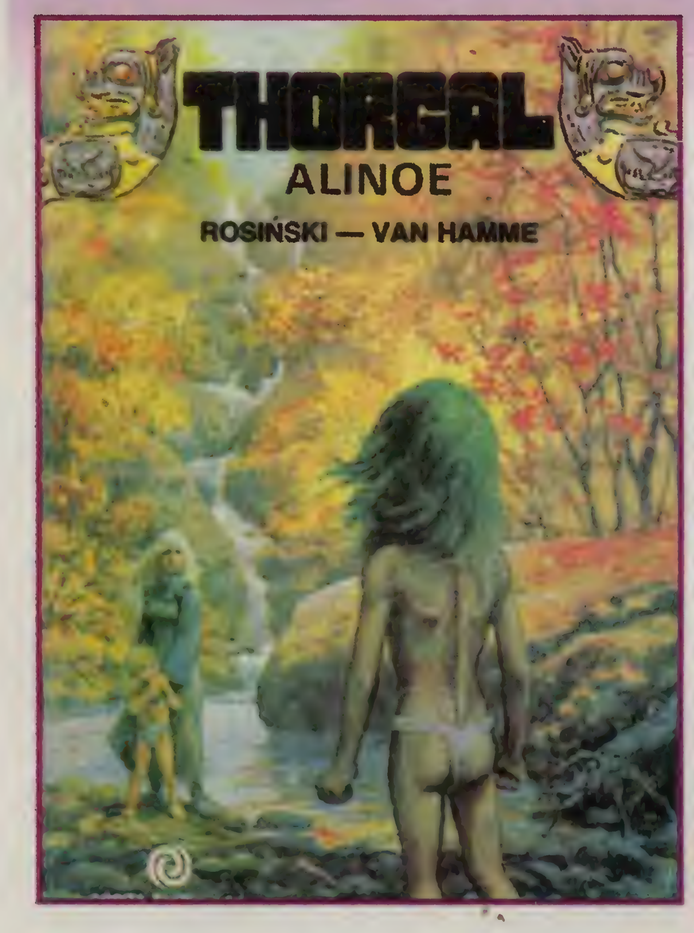
Galijski duet często porównywany jest z parą naszych rodzimych bohaterów, Kajkiem i Kokoszem. Faktycznie podobieństw tu dużo i czasem pada pod adresem Janusza Christy zarzut plagiatu. Tymczasem obydwa komiksy nie mają ze sobą absolutnie nic wspólnego. Co więcej, Kajko i Kokosz, jak twierdzi sam autor, powstawał znacznie wcześniej.

Pora wyjaśnić, dlaczego zdecydowałem się poświęcić dzisiejszy odcinek Asteriksowi. Otóż firma Egmont z okazji zakończenia wydawania serii zdecydowała się zrobić fanom niespodziankę i przygotowała wznowienie. Nowe albumy wydane będą w sztywnej okładce i na lepszym papierze. Mało tego, w każdym albumie znajdziemy fragment leksykonu opisującego świat, w którym żył nasz mały Gal. Kolejne albumy będą ukazywać się w dwumiesięcznych odstępach, a ich cena nie powinna przekroczyć dwukrotnej ceny dotychczasowych wydań. Pierwszy odcinek powinien już być w kioskach.



Podziękowania dla Marcina Szumieli

NO DOBRZE. TERAZ JEDNAK SKIERUJMY JUŻ SWE KROKI NA PÓŁNOC, KU CHŁODNYM KRAINOM ZAMIESZKANYM PRZEZ NARÓD DZIELNYCH WIKINGÓW.



Jak zapewne pamiętacie, po odzyskaniu całej rodziny Thorgal postanowił osiedlić się z dala od ludzi, aby raz na zawsze pozbyć się kłopotów. Niestety nie domyślał się, że to właśnie on jest ich źródłem. A teraz chciałbym, abyście poznali Alinoe.

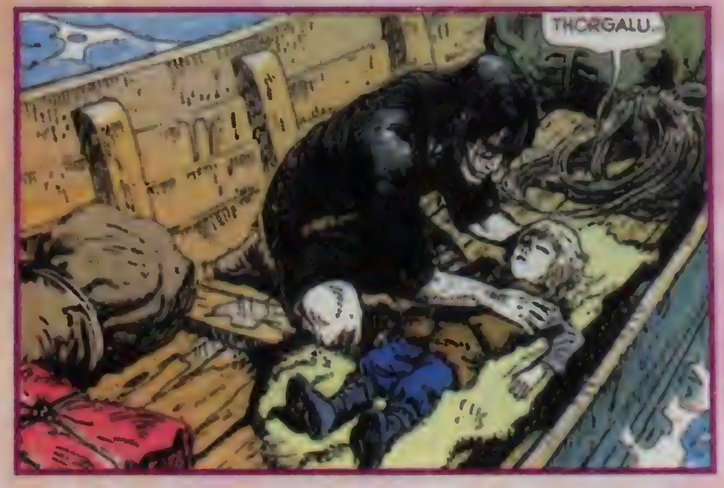
A odbywało się to tak. Jolan ma już mniej więcej pięć lat, jak każdemu chłopcu w jego wieku, niezbędny jest miecz, towarzysz zabaw. Trudno jednak znaleźć takiego na bezludnej wyspie. Wobec tego nasz mały bohater, w tajemnicy przed rodzicami... wymyśla sobie zielonowłosego rówieśnika — Alinoe.

Traf chciał, że Thorgal akurat opuścił na parę dni wyspę, w związku z tym cały kłopot spada na barki Aarici. Początkowo bierze ona opowiadania syna za zwykłe dziecinne opowieści. Szybko jednak zmienia zdanie, gdy na własne oczy przekonuje się

o istnieniu Alinoe. Od początku chłopiec ten wydaje się jej nieco podejrzany, zabrania więc Jolanowi wychodzić z domu, do czasu powrotu Thorgala.

Malec w przypływie gniewu rozkazuje Alinoe ukarać Aaricię, jednak bardzo szybko zaczyna żałować swego czynu. A ma ku temu powody: Alinoe nauczony złego postępowania wymyka się spod kontroli Jolana i konsekwentnie dąży do unicestwienia wszystkiego wokół, a zwłaszcza swego małego twórcy i jego matki.

Gdy wszystko już wydaje się być stracone, w ostatniej chwili pojawia się z odsieczą, niczym kawaleria w starych westernach, Thorgal. No i jak zawsze — wszystko dobrze się kończy. Pozostaje jednak pytanie: w jaki sposób Jolan stworzył Alinoe? Czyżby odziedziczył coś po swoim ojcu? Kim w takim razie jest Thorgal? Pierwsza część rozwiązania tej zagadki już za miesiąc.



PENTAGRAM

HISTORIA I ZNACZENIE

SYMBOL PENTAGRAMU OD WIEKÓW ŁĄCZY SIĘ NIEROZERWALNIE Z MAGIĄ. NIEWAŻNE, CZY SĄ TO STARE PERGAMINY, CZY WYBRYKI GARSTKI MISTYKÓW — PENTAGRAM MA POCZESNE MIEJSCE W WIELU KULTURACH, JEST UNIWERSALNYM SYMBOLEM TAJEMNICY I ZŁOŻONOŚCI NATURY LUDZKIEJ.

Wszyscy go znamy — ot, pięciokąt foremny, a na każdym z jego boków dobudowany trójkąt równoramienny. Tak dzieci rysują gwiazdki na laurkach, takie symbole noszą, młodzieńcy, którzy chcą uchodzić za oryginalnych i kontestujących. Czy jest to tylko „gwiazdka" lub symbol zła? Czy ma jeszcze jakieś znacznie w naszej kulturze?

Trochę historii: najstarsze pentagramy odkryto na tabliczkach z 3500 r p.n.e., pochodzących z miasta Ur, ośrodka cywilizacji starożytnej Mezopotamii. Używane były jako pieczęć władzy królewskiej oraz symbol czterech kierunków świata.

Żydzi natomiast uważali pentagram za symbol Prawdy i Pięciu Świętych Ksiąg. Nazywany jest także mylnie Pieczęcią Salomona, mimo że jest nią heksagram (czyli sześciokąt).

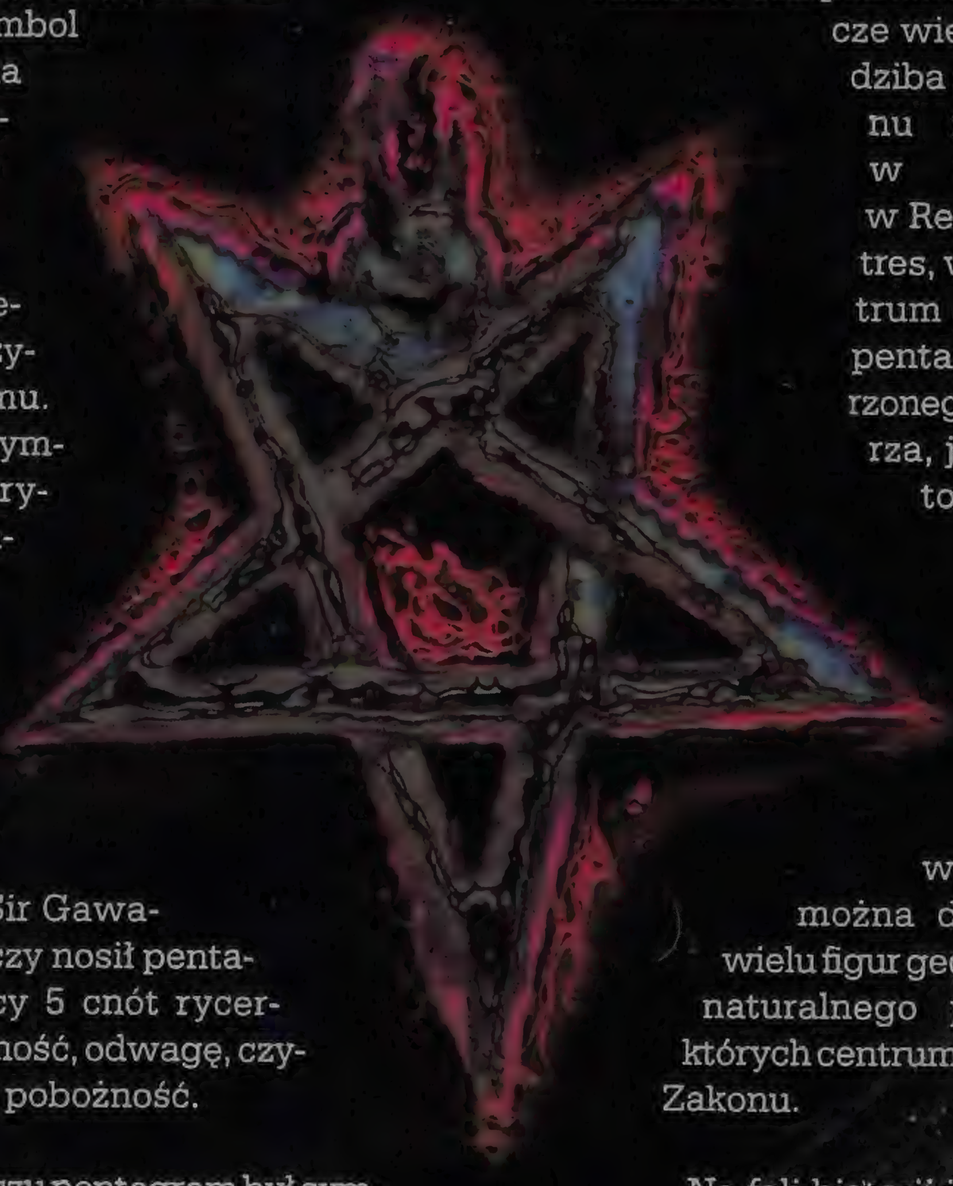
Starożytni Grecy rysowali pentagram jako 5 A — stąd grecka nazwa Pentalfa. Poważniej zajmowali się pentagramem Pitagorejczycy, dostrzegając w nim „złote proporcje" i uznając go za symbol doskonałości. Gnostycy uważali pentagram za Płomienną Gwiazdę, symbol magii, podobnie jak sierp księżyca. Dla druidów był to symbol głowy boga, dla Celtów podziemnego boga Morrigana.

Wcześni chrześcijanie rzadko używali pentagramu. Widzieli w tym symbol pięciu ran Chrystusa. Aż do czasów Inkwizycji był uważany za symbol prawdy i religijnego mistycyzmu.

Legendarny Sir Gawainie na swojej tarczy nosił pentagram, oznaczający 5 cnót rycerskich: wielkoduszność, odwagę, czystość, rycerstwo i pobożność.

W średniowieczu pentagram był symbolem prawdy. Noszono go na szyi jako osobisty amulet w celu ochrony przed demonami. Ponadto umieszczano go nad oknami i drzwiami w tym samym celu. Z jednym wierzchołkiem ku górze oznaczał lato, z dwoma („odwrócony") — zimę.

W czasach szalejącej Inkwizycji, gdzie wszędzie widziano czarownice i diabły, pentagram został uznany za symboliczne wyobrażenie Głowy Diabła Bafometa. Jak wiadomo, zamki i świątynie Zakonu Templariuszy budowane były na planie pentagramu, podobnie jak późniejsze budowle wolnomularzy. Templariusze przez wiele lat oskarżani byli o herezję, o czczenie głowy diabła. Chwyt Inkwizycji z przypisaniem pentagramowi złowieszczego znaczenia był bardzo sprytny. Pozwolił w 1303 roku na rozprawienie się z Zakonem i zagarnięcie przez Ludwika IX znacznych skarbów Templariuszy. Warto jeszcze wiedzieć, że siedziba główna Zakonu mieściła się w we Francji w Rennes du Chatres, w samym centrum potężnego pentagramu, utworzonego przez wzgórza, jakie otaczają to piękne miasteczko w odległości kilku kilometrów. Zresztą w tej okolicy można dopatrzyć się wielu figur geometrycznych naturalnego pochodzenia, których centrum była siedziba Zakonu.



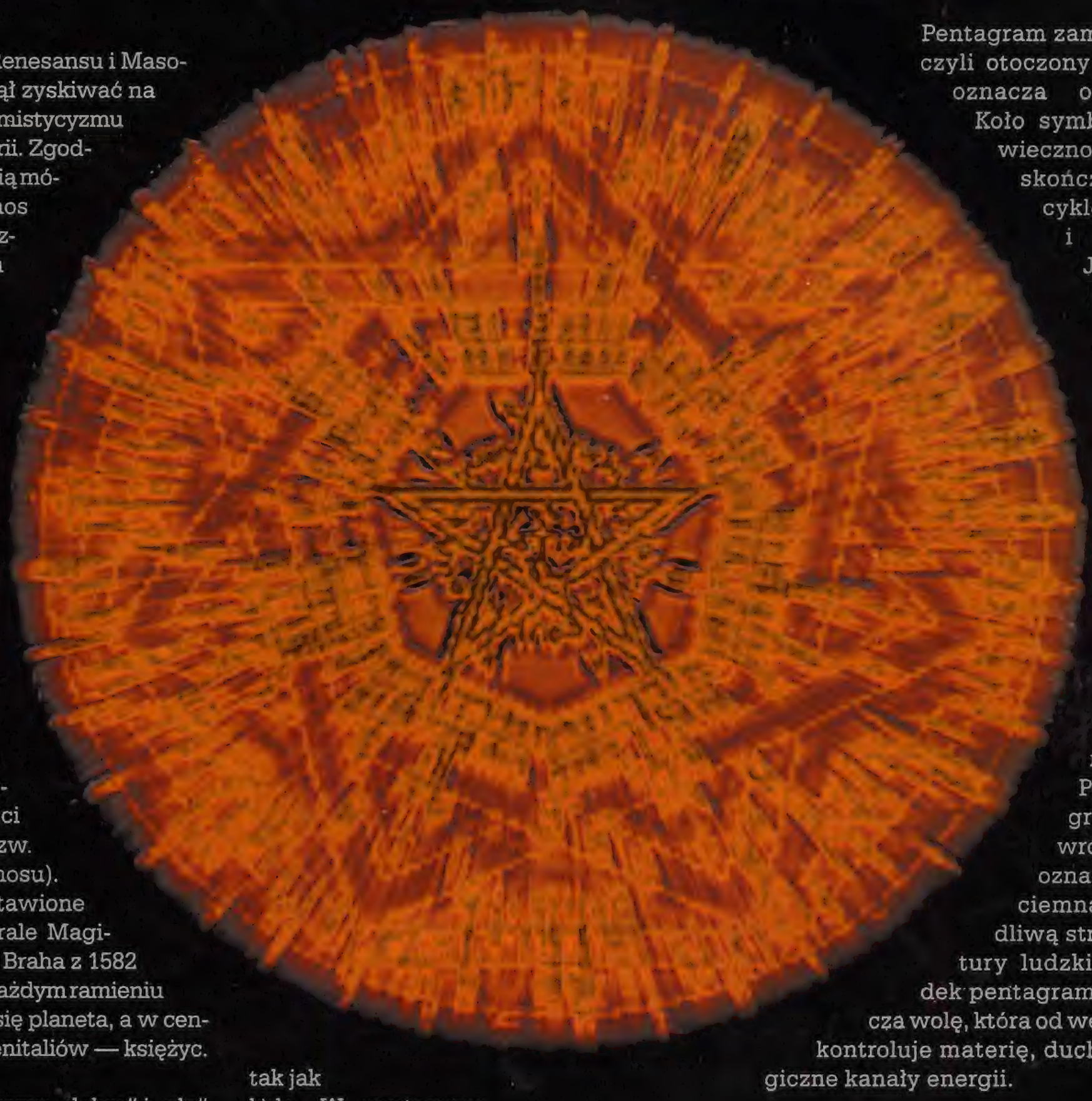
Na fali histerii inkwizycyjnej również inni rogaci, pogańscy bogowie (jak np. Pan) zostali uznani za diabłów i ludowy symbol ochronny stał się symbolem diabła, Stopą Wiedźmy.

GREGORIOUS

Wraz z rozwojem Renesansu i Masonerii, pentagram zaczął zyskiwać na znaczeniu jako symbol mistycyzmu i doskonałości geometrii. Zgodnie z renesansową teorią mówiącą, że mikrokosmos człowieka jest analogiczny z makrokosmosem wszechświata, pentagram stał się symbolem człowieka. Ludzka sylwetka została wpisana w plan pentagramu — głowa i członki jako ramiona figury. Najlepszym przykładem jest słynny rysunek Leonarda da Vinci — sylwetka ludzka wpisana w kwadrat oraz koło, tworząc... pentagram. Jednocześnie pentagram był symbolem doskonałości wszechświata (tzw. Gwiazda Mikrokosmosu). Tak było to przedstawione w Calendarium Naturale Magicum Perpetuum Tycho Braha z 1582 r. W innej wersji, przy każdym ramieniu pentagramu znajduje się planeta, a w centrum, na wysokości genitaliów — księżyc.

Podział na pentagramy „dobre" i „złe" wprowadził w XIX wieku wyklęty przez kościół katolicki ksiądz Alfons Louis Constant. Z jego podziału zaczerpnął Anton LaVay, używając „złego" pentagramu jako symbolu dla swej sekty satanistów.

Jeden symbol — tyle znaczeń! Co ciekawe, nigdy nie był to symbol obojętny, zawsze w historii ludzkości wywoływał emocje — jako symbol dobra, prawdy lub ewidentnego zła. Pięciokątność pentagramu budziła zrozumiałe skojarzenia z ludzkim ciałem i stąd zapewne ta nieobojętność. Mamy 5 palców u rąk i nóg, zazwyczaj 5 zmysłów, 5 etapów życia (narodziny, dorastanie, rozmnażanie, rodzicielstwo i śmierć). Pięć jest liczbą Marsa. Chrystus miał 5 ran. Islam ma 5 filarów i modlitwa jest nakazana 5 razy dziennie. Jest 5 cnót rycerskich, wyżej wymienionych. Liczba 5 jest liczbą pierwszą. Pentagram rysuje się jedną kreską bez przerywania — tak jak koło. W pentagram wpisane są greckie złote proporcje oraz ciąg Fibonacciego, jeżeli rozpatrujemy stosunki trójkątów i pięciokąta wewnątrz.



Jego pięć ramion oznacza także cztery żywioły i ducha górującego nad nimi — czyli zwycięstwo ducha nad materią. Jeżeli pentagram jest „odwrócony" — wtedy materia góruje nad duchem, a nie jest to dobry objaw.

Pentagram otwarty, czyli bez otaczającego go kręgu: oznacza konflikt wewnętrzny, powodujący rozpad osobowości, ale także aktywność i uwagę, wynikające zapewne z tego konfliktu. Ponadto przeznaczony jest dla typowych „twardzieli", gdyż ostre końce symbolu mogą czasem wbijać się w skórę.

Pentagram zamknięty, czyli otoczony kołem: oznacza ochronę. Koło symbolizuje wieczność i nieskończoność, cykle życia i natury. Jest formą pasywną, kręgiem magicznym. Pentagram odwrócony: oznacza ciemną, pożądliwą stronę natury ludzkiej. Środek pentagramu oznacza wolę, która od wewnątrz kontroluje materię, ducha i magiczne kanały energii.

Pentagram to zatem wcale nie niewinny symbol, kawałek zawieszonego na szyi metalu. Ma przebogatą historię i jest nierozerwalnie związany z ludzkością. Przypisywano mu tyle znaczeń, ile uważano za stosowne. Jak jest naprawdę? Co naprawdę pokazuje i co naprawdę symbolizuje? Tego się zapewne nigdy nie dowiemy.

Papierowe pola bitew

Dariusz Berger Góralski

Najlepszą drogą do poznania zasad działania żaby jest wiwisekcja. Podobnie jest z grami — należy je rozebrać na części. Chwała Bogu, gry nie skaczą...

Ostatnia wojna cesarzy" umożliwia rozegranie w skali strategicznej (jeden heks to 25 kilometrów, a jeden etap gry to 6 dni) walk na froncie wschodnim pierwszej wojny światowej. Autor ukazał w niej najbardziej manewrowy okres (i najciekawszy) w tamtej wojnie. Gracz dowodząc korpusami i dywizjami, styka się z tymi wszystkimi problemami, z którymi zetknęli się ówcześni dowódcy. Mamy więc zaopatrzenie, dowodzenie, przewozy koleją, odtwarzanie rozbitych oddziałów, kłopoty we współpracy sojuszników (Niemiec i Austro-Węgier walczących przeciw Rosji), konieczność rozpoznawania przeciwnika (sił i zamiarów) itd. Grać mogą dwie albo więcej osób, a rozgrywka toczy się na trzech frontach działań.

Sama gra jest bardzo trudna. Przepisów jest wiele, ale bardzo dobry układ instrukcji i fachowo przygotowane karty z wypisanymi najistotniejszymi informacjami prowadzą nas za rączkę przez meandry reguł gry. Estetyce i jakości wykonania gry niewiele można zarzucić (może trochę za cienkie żetony). Nie znajdziemy tu lakierowanej planszy i pionków, które rozjeżdżają się za lada podmuchem.

Ostatnia wojna cesarzy (autor: J. Flis)
Wydawca: Novina, 1997 r., cena 24,00 zł.
Stopień trudności — 7/10.

W grze zastosowano kilka nowatorskich pomysłów. Przede wszystkim, poza klasycznymi fazami gry (ruch i walka) wprowadzono fazę rozpoznawania i... fazę ruchu odwodów, która może być wykonana między dowolnymi dwiema innymi fazami. Wraz z tajnymi przewozami koleją tworzy to nieskończone możliwości tworzenia kombinowanych operacji, zaskakiwania przeciwnika i zmuszania go do trzymania odwodów.

Kolejnym pomysłem wartym uwagi jest utajnianie jednostek. Oddział nierozpoznany pozostaje zakryty. Tworzy to sytuację, w której ważniejsze od przewagi punktów siły na żetonach staje się planowanie własnych posunięć w oparciu o teren, własne cele działania oraz mgliste wyobrażenie o możliwościach wroga. To jest to.

W „Ostatniej wojnie cesarzy" uwzględniono niemal wszystkie elementy, jakie można zawrzeć w grze papierowej. Nie jest to jednak symulacja w pełnym tego słowa znaczeniu. Niektóre zdarzenia zostały potraktowane w niej zbyt liniowo. Oto sztywno ustawiono posiłki. Nie otrzymujemy możliwości ściągnięcia w danym momencie 2 lub 3 korpusów, ale na sztywno 2. Bo tak było w rzeczywistości historycznej. Ale jeżeli to ma być symulacja, to trzeba uwzględnić kilka wariantów (a autor pisze, że jest to gra symulacyjna).

Gra jest świetna i prawie bezbłędna. Czasem tylko może dziwić, czemu stabilizacja na froncie ma być możliwa akurat od 2 grudnia, skoro w rzeczywistości (od któ-

rej autor nie chce się jakoś oderwać w innych miejscach) walki trwały do 6 grudnia.

W grze jest wiele innych nieścisłości, które warto sobie odnotować, bo przydadzą się przy tworzeniu własnych gier. Oto według autora oddziały w ataku w ogóle się nie męczą (lub nie mogą zostać rozbite). A przecież jednostki wyczerpane marszami i rzucane raz po raz do ataków traciły impet i spójność wewnętrzną. I to nie tylko podczas ataków desperackich. Ten brak powoduje, że jeżeli atakujący ma przewagę umożliwiającą mu długotrwałe „pchanie" przeciwnika, to może to robić bez końca. A jest to niestety nieprawda. Znakomita gra BATTLEGROUND GETTYSBURG pokazała co to jest zmęczenie i jakie są skutki nieprzerwanego prowadzenia ofensywy.

Duże zamieszanie zostało spowodowane wprowadzeniem (nieadekwatnego zdaje się) określenia na punkty operacyjne, umożliwiające podejmowanie działań w różnych sytuacjach. Autor nazwał je zaopatrzeniem. I oto otrzymujemy nieprawdziwy obraz sytuacji. Z gry wynika jednoznacznie, że zaopatrzenie było niezbędne tylko przy atakach, a w obronie — niekoniecznie. Cóż, prawda jest taka, że artyleria niejednokrotnie wystrzeliwała równie dużo pocisków w obronie, jak i w ataku (nie było jeszcze wtedy takich wielkich nawał artyleryjskich). Także piechota strzelała o wiele częściej w obronie niż w ataku (bagnet był bronią ataku), ponadto bez zaopatrzenia mogła sobie od razu budować obóz jeniecki albo kopać grób.

Przy okazji warto zauważyć, że autor zupełnie nie zauważył kryzysu zaopatrzenia (co tym bardziej dowodzi błędnego użycia tej nazwy), jaki miał miejsce w październiku i listopadzie we wszystkich armiach biorących udział w wojnie. Po prostu zapasy wyliczone i zgromadzone w czasie pokoju uległy wyczerpaniu.

Oczywiście nie są to błędy lub nieporozumienia na tyle istotne, by wpływały na poziom gry. Jest to typowa gra planszowa, stojąca na bardzo wysokim poziomie. Przyczyniły się do tego bez wątpienia: wiedza autora o grach oraz jego wiedza merytoryczna. Amerykanie często popełniają błąd polegający na założeniu, że w terenie zabudowanym oddział lepiej się broni. Podczas I wojny światowej nie umiano jeszcze walczyć w miastach, Jarosław Flis o tym wie i dlatego w grze nie mają one wpływu na walkę.

Mit wschodniopruski

W wielu publikacjach powtarza się opinia, że w Prusach Wschodnich Prusacy wygrali przypadkiem, że tylko im się udało (J. Flis pisze o cudzie pod Tannenbergiem). Nic bardziej błędnego. Rosjanie maszerowali na Niemców pod naciskiem Francji, z fatalnym zaopatrzeniem. Szwankowała również koordynacja działań. Ponadto trzeba pamiętać, że dwie armie rosyjskie uczestniczące w operacji były rozdzielone.

Prusacy działali razem z pozycji środkowej (co, jak pokazał Napoleon, jest wyborną pozycją). Mieli świetną sieć kolejową, znakomitą łączność i niezłych dowódców. Działali przy tym na swoim terenie, co też nie jest bez znaczenia.

Jak widać, przewaga rosyjska wydaje się w tym momencie problematyczna. Teoretycznie dwukrotna, przewaga Rosjan w wypadku spotkania się całej niemieckiej 8 Armii z jedną z armii rosyjskich przedstawiała się jak następuje:

Niemcy – Rosjanie Stosunek sił

bataliony piechoty
198 – 168
1,2:1
szwadrony kawalerii
54 – 150
1:2,8
baterie artylerii
162 – 89
1,8:1

Nie ma więc mowy o szczęściu Niemców. Oni po prostu byli skazani na sukces.

Inną sprawą jest fakt, że ani Niemcom (woleli skupić wysiłek we Francji), ani Rosjanom (przed Prusami broniła ich linia Narwi i Biebrzy zabezpieczając skrzydło) nie opłacało się angażować energicznie swych sił w tym rejonie.

TITANIC

TITANIC, BRYTYJSKI PAROWIEC TRANSATLANTYCKI, ZATONĄŁ W 1912 ROKU. TITANIC, FILM W REŻYSERII JAMESA CAMERONA, TONIE W OLBRZYMIEJ SUMIE PIENIĘDZY. JUŻ TERAZ BUDŻET PRZEKROCZYŁ 200 MILIONÓW DOLARÓW. PRODUKCJA WCIĄŻ TRWA...

ADAM SOBIERAJ

znów tonie

James Cameron urodził się w Kanadzie w 1954 roku. Ukończył wydział fizyki Uniwersytetu Stanowego w Californi. Jest reżyserem, scenarzystą i producentem. Pierwsze inspiracje czerpał z filmów „2001: Odyseja Kosmiczna" oraz „Gwiezdne Wojny". Specjalizuje się w filmach science-fiction. Jest uważany za kontynuatora kina spod znaku Georga Lucasa i Stevena Spielberga.

Ważniejsze filmy: „Terminator", budżet 6.5 mln $; „Obcy", Oscary za efekty specjalne i dźwiękowe; „Otchłań", Oscar za efekty specjalne; „Terminator II", Oscary za efekty specjalne, dźwięk, charakteryzację i efekty dźwiękowe, budżet 90 mln $; „Prawdziwe kłamstwa", budżet 120 mln $. „Titanic" — budżet przekroczył 200 mln $.

Będzie to film katastroficzny z wątkiem miłosnym. Początkowo akcja rozgrywa się współcześnie. Grupa badaczy przeszukująca wrak statku trafia na ślad drogocennego naszyjnika. Jego właścicielka, pasażerka Titanica, żyje. Dochodzi do spotkania. Kobieta zaczyna opowiadać o tragicznym rejsie. W tym momencie akcja przenosi się do roku 1912. Tu głównym epizodem jest historia romansu pomiędzy młodym artystą a nieszczęśliwie zaręczoną kobietą...

Mocną stronę filmu stanowi obsada aktorska. Główne role grają Leonardo DiCaprio („Romeo i Julia", „Całkowite Zaćmienie"), Kate Winslet („Rozważna i Romantyczna") oraz Bill Paxton („Dzień Niepodległości", „Zaginiona Autostrada"). Ale przede wszystkim film ma być ucztą dla oczu. Efekty specjalne osiągną najwyższy poziom sztuki wizualnej. To właśnie praca nad nimi spowodowała przesunięcie premiery „Titanica" z drugiego lipca na dziewiętnasty dzień grudnia. W Polsce film pojawi się pod koniec lutego.

James Cameron jest profesjonalistą. Dba o najdrobniejsze szczegóły, odtwarza realia tragedii sprzed 75 lat z mikroskopijną dokładnością i techniczną doskonałością. Widz będzie miał wrażenie, jakby sam przebywał na pokładzie statku — poczuje kołysanie atlantyckich fal, potężne zderzenie z górą lodową i powolne schodzenie w morską otchłań. By osiągnąć taki efekt, Cameron zaangażował do współpracy specjalistów z Domestic Domain, tych samych, z którymi współpracował przy „Prawdziwych Kłamstwach". Jednak szalone pościgi, oślepiające eksplozje i ekwilibrystyczne popisy odrzutowca zostaną zastąpione przez zupełnie inną materię.

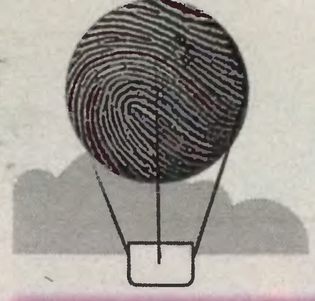
Kręcąc zdjęcia do sekwencji podwodnych, Cameron wraz z ekipą filmową spędził trzy tygodnie na rosyjskim okręcie Academik Keldysh. Wnętrze wraka Titanica sfilmowano specjalną kamerą. Wybudowano też zbiornik, wielkości trzech boisk futbolowych, w którym statek „zatonie". Skonstruowany w tym celu model Titanica dorównuje gabarytami oryginałowi. Oczywiście, obraz wzbogacą również efekty generowane komputerowo.

Czy to wszystko wystarczy, by horrendalne nakłady na produkcję zwróciły się? To zagadnienie jest tematem spekulacji. Ciągłe przesuwanie premiery może dawać wrażenie, iż dzieło przerosło ich twórców. Z drugiej strony, film z powodu zbliżonej do Gwiazdki premiery, może załapać się na kilka „technicznych" „Oscarów", które przyciągną do kin rzesze widzów.

CLASH

nie ważne co nosisz, ważne w co grasz!

już w październiku
w sieci Optimusa



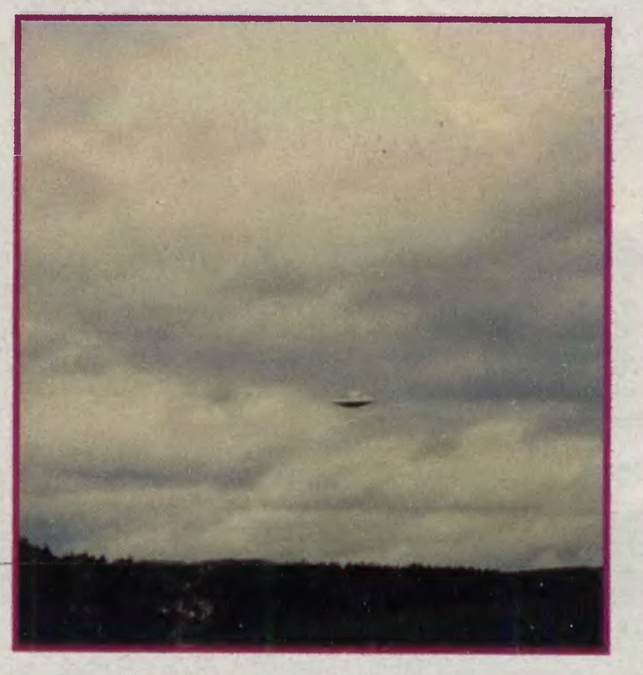
UFO — KONSPIRACJA CZY POLITYKA?

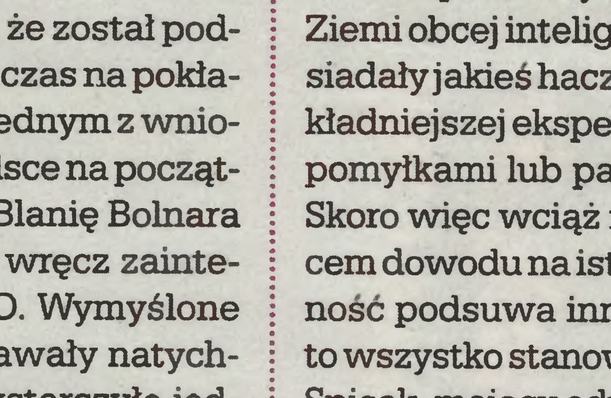
Micz

- Rząd wciąż trzyma pod kluczem szaraków. A wiesz, że podobno wczoraj w nocy nad Nevadą testowali talerz prosto z Zeta Reticuli?
- Taki jak te egzemplarze, które Armstrong widział na Księżycu?
- Nie. Bardziej podobny do tego, który wylądował w Woroneżu.

Mniej więcej tak dialogują ze sobą ludzie opętani manią UFO. A w dobie zbliżającego się nowego milenium, uwierzyć w nie chce każdy. Obecnie w samych tylko Stanach co czwarty obywatel twierdzi, że został poddany abdukcji, czyli spędził czas na pokładzie pojazdu obcych istot. Jednym z wniosków, z prowadzonych w Polsce na początku lat 80, przez Zbigniewa Blanię Bolnara badań, była nadzwyczajna wręcz zainteresowanie ludzi mitem UFO. Wymyślone przez Bolnara historie zostawały natychmiast podchwytywane. Wystarczyła jedna sfałszowana wzmianka w gazecie, by ludzie zaczynali sobie „przypominać" podobne historie, w jakich rzekomo uczestniczyli. Widać jest gigantyczna ludzka potrzeba do poszukiwania poza Ziemią jakiegoś znaku. Do zobaczenia w kosmicznym lustrze samych siebie.

Nie zamierzam rzecz jasna udowadniać, że UFO jest wymysłem zgrai idiotów. To zjawisko znacznie poważniejsze i wykraczające swym zasięgiem dalej, niż zdają się to sugerować brukowe publikacje. Wciąż nie ma odpowiedzi na pytanie: czy którykolwiek z milionów (sic!) obserwowanych UFO stanowił obiekt innej cywilizacji? Publicznie nie został pokazany ani jeden film czy zdjęcie stanowiące bezsprzeczny dowód na obecność na Ziemi obcej inteligencji. Wszystkie one posiadały jakieś haczyki, więcej — 90% po dokładniejszej ekspertyzie okazywała się być pomyłkami lub paskudnymi oszustwami. Skoro więc wciąż nie można wskazać palcem dowodu na istnienie Obcych, przekorność podsuwa inną interpretację: a może to wszystko stanowi wielki, uknuty spisek? Spisek, mający odwrócić uwagę opinii publicznej od działalności szpiegowskiej i zawirowań politycznych. Bo przecież ufoki mogą być doskonałym kozłem ofiarnym.





NARODZINY FENOMENU

Przypomnijmy fakty. Za dzień narodzenia fenomenu UFO przyjmuje się umownie datę 24 czerwca 1947, kiedy to amerykański pilot cywilny Kenneth Arnold lecąc na Górami Kaskadowymi, dostrzegł szereg sunących po niebie niezidentyfikowanych świateł. O ile wcześniej, w trakcie II wojny Światowej piloci notowali już tzw. foo fighters — rzekome towarzyszące im świetliste obiekty — za moment upowszechnienia się fenomenu UFO uznaje się symbolicznie 1947 rok.

2 lipca 1947 to oczywiście Roswell. Mniejsza o to, co się tam naprawdę wydarzyło — przypadek ten wszedł do historii USA jako jedna z największych drak, swą skalą wytrzymując nawet porównanie z aferą Watergate. Oto rzecznik wojskowej bazy oświadcza, że obiekt który rozbił się w pobliżu, nie jest pochodzenia ziemskiego. Następnie na miejscu akcji zjawiają się coraz wyżsi rangą wojskowi, kierując śledztwo w ślepy zaułek, rozpowszechniając coraz to nową wersję zdarzeń. Czyżby przyczyną całej afery miała być zaledwie katastrofa zwykłego balonu meteorologicznego? W to chyba

nikt już nie wierzy. Fakty są jednak również takie, że Stan Nowy Meksyk stanowił poligon doświadczalny dla wielu tajnych, wojskowych projektów, między innymi atomowych.

Prezydentem Stanów Zjednoczonych był wówczas Harry Truman. To on osobiście podjął decyzję o zawiązaniu arcytajnego zgromadzenia.

MAJESTIC 12

Powstanie tej grupy do dziś opiewają legendy. 24 września 1947 roku, dwa i pół miesiąca po Roswell i równolegle z powołaniem CIA, rozpoczyna życie areopag

dwunastu najbardziej wpływowych ludzi wojskowego establishmentu. Znaleźli się wśród nich: minister obrony James Forrestal, dr Vannevar Bush (doradca naukowy prezydenta, były założyciel w 1943 roku „Biura badań i rozwoju" pracującego nad projektem wynalezienia bomby atomowej o nazwie Manhattan) oraz inni wysokiej rangi wojskowi i naukowcy.

W 1952 roku M12 przygotowuje dla prezydenta Dwighta Eisenhowera sławne memorandum (istniała ponoć tylko jedna kopia tego dokumentu, o zaszeregowaniu Top Secret Eyes Only). Była w nim rzekomo mowa o tym, że w trakcie badania terenu w Roswell czynniki wojskowe weszły w posiadanie ciał EBE — feralnych pasażerów latającego spodka. Dokument miał generalnie wprowadzić nowo wybranego prezydenta w kulisy zagadnienia UFO. Do dziś nie istnieje pełna zgoda badaczy, czy takie memorandum faktycznie istniało.

Druga legenda związana z Eisenhowerem dotyczy jego jednodniowego zniknięcia w 1952, gdy podczas pobytu w Kalifornii, wymknął się dziennikarzom. Do dziś nie są znane fakty potwierdzające, gdzie przebywał. Oficjalnie — odbywał wizytę u dentysty. Mniej oficjalne powody miały być jednak takie, że udał się do wojskowej bazy

Muroc na spotkanie z... małymi szarymi ludkami. Kolejni prezydenci nie wykazywali już takiego zainteresowania UFO.

Oczywiście, oficjalnie dopiero po wprowadzeniu, za czasów Jimmiego Cartera, poprawki do systemu prawnego (ustawa Freedom of Information Act 1977) opublikowano publicznie pierwsze dokumenty M12 i niektóre zdjęcia z posiedzeń grupy.

PROJECT BLUEBOOK

W hollywoodzkich filmach z lat 50. zaczął się utrwalać stereotypowy wizerunek UFO. Ufici stali się sympatycznymi, czasem nawet karykaturalnymi stworami. Nadal wyobrażano sobie sceny inwazji rodem z „Wojny Światów" H. Wellsa, ale co najważniejsze — o UFO zaczęto powszechnie mówić. Złośliwcy twierdzili, że władza świadomie zezwala na taki przepływ mniej ważnych informacji, zakładając blokadę na te najistotniejsze.

Badania fenomenu UFO rozpoczęły się od projektu Sign, potem przekształciło się to w projekt Grudge, końcową zaś stacją tego przedsięwzięcia był Project Bluebook. Jego działalność została częściowo odtajniona, by szeroka publiczność mogła poznać wyniki tak interesującego ją zjawiska. Podobną rolę miał spełniać raport komisji Condona, stwierdzający kategorycznie „brak aktywności obcej inteligencji w przypadkach obserwacji UFO".

Poza sporem pozostaje fakt, że wiele „przypadków UFO" nie mieści się w ramach naszej wiedzy o świecie. Mniej lub bardziej fantastycznych teorii na ich temat krążyło mnóstwo. Lecz wciąż powtarzano jedno: brak dowodów.

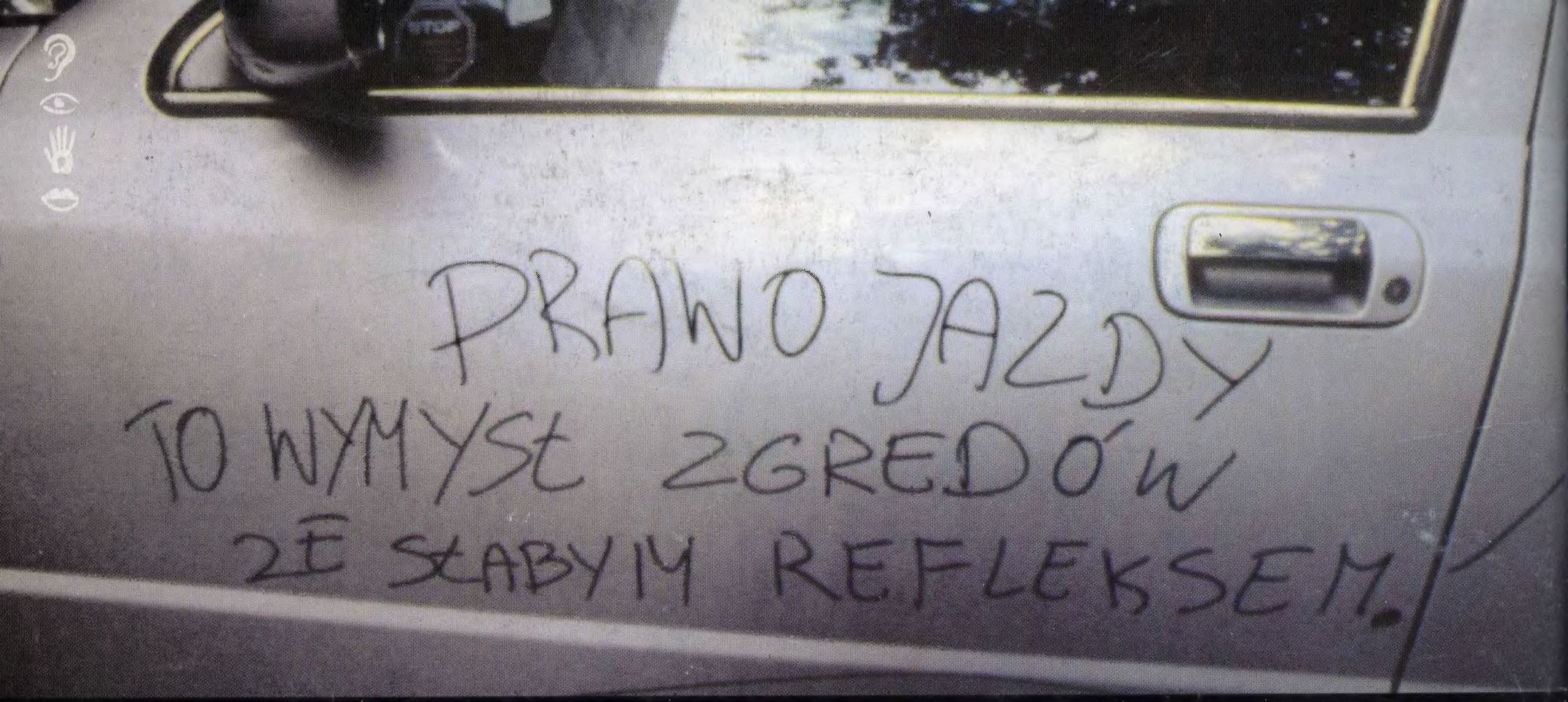
NIEZIDENTYFIKOWANA PRZYSZŁOŚĆ

Pod koniec lat 80. ruszył amerykański projekt SETI (Search for Extraterrestrial Intelligence). Niezależnie od niego, ogromne radioteleskopy cały czas przeszukują przestrzeń kosmiczną. Tylko raz, w 1989 roku, odnotowano coś dziwnego. Oto bowiem nagle pojawił się sygnał znacznie wykraczający poza skalę. Do dziś przyczyna jego powstania pozostaje niezidentyfikowana.

Nasilenia obserwacji UFO przypadają na lata 1952, 1961, 1968, 1989 — kiedy to dziwnym zbiegiem okoliczności miały miejsce doniosłe wydarzenia historyczne. Największa fala histerii UFO miała miejsce w 1952 roku, po rozpoczęciu wojny w Korei i polowaniach na komunistów w amerykańskim Kongresie. Również w momencie upadku komunizmu pojawiły się doniesienia z Woroneżu i RPA.

Coś w tym jest. Od 1947 roku zanotowano łącznie wiele milionów obserwacji UFO. Czy wszystkie z nich pochodziły od tej samej przyczyny? Z pewnością nie. Pewne jest natomiast, że wiele spośród nich powstało z powodu histerii, zafałszowań czy świadomych zmyleń tropów. Wbrew pozorom polityka czerpie duży interes z obecności UFO w ludzkich umysłach. Przecież zawsze można odpowiedzialność za klęski nieurodzaju czy nieudany eksperyment wojskowy zrzucić na Ufitów.

Oni nie będą protestowali.



PRAWO JAZDY
TO WYMYSŁ ZGREDÓW
ZE SŁABYM REFLEKSEM.

Potęga PlayStation. Nie daj się wrobić w gry piracki! Polska instrukcja i hologram to znak, że wszystko jest O.K.! 3, 2, 1... Start! Jedziesz, przyśpieszenie wpycha w fotel, łzy wyrażają się z oczu. Ostro. Pełen realizm. Pierwszy zakręt po wewnętrznej. Czasami Za czasami Hamujesz!!! Nie łakceważ od Ciebie! Ryk silnika,

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation

Konsole PlayStation z oryginalną kartą gwarancyjną objęte są dwuletnią gwarancją.

SONY

Scan Vangis 2010 for
www.retroreaders.makii.pl